

PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 8 - Agosto 1981 - L. 2500



Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

CAN'T STOP

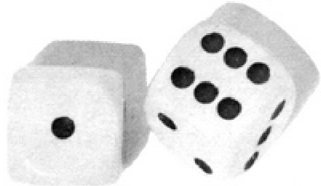


È un nuovo simpatico gioco per le famiglie, che richiede un poco di abilità, un po' di fortuna e un grande coraggio! Ogni lancio dei 4 dadi costringe a meditate decisioni, e molto spesso occorre rischiare per vincere. Scopo del gioco è quello di arrivare in cima a 3 colonne, ma l'ansia di battere gli avversari talvolta vi farà osare troppo e, invece di andare avanti, vi fermerete. Provate e vedrete fino a che punto si può sfidare la fortuna.



Can't stop è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano

eg



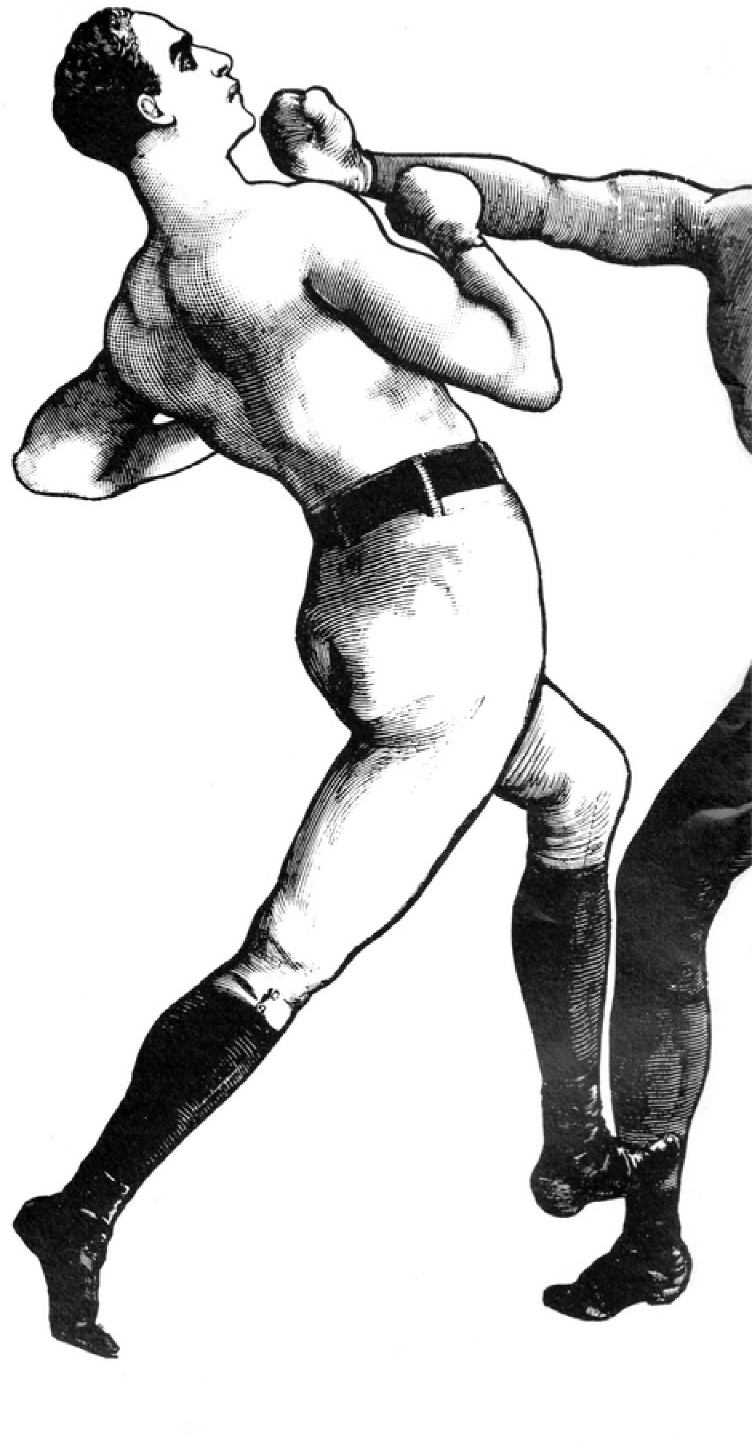
PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Anno II n. 8 - Agosto 1981 - L. 2500

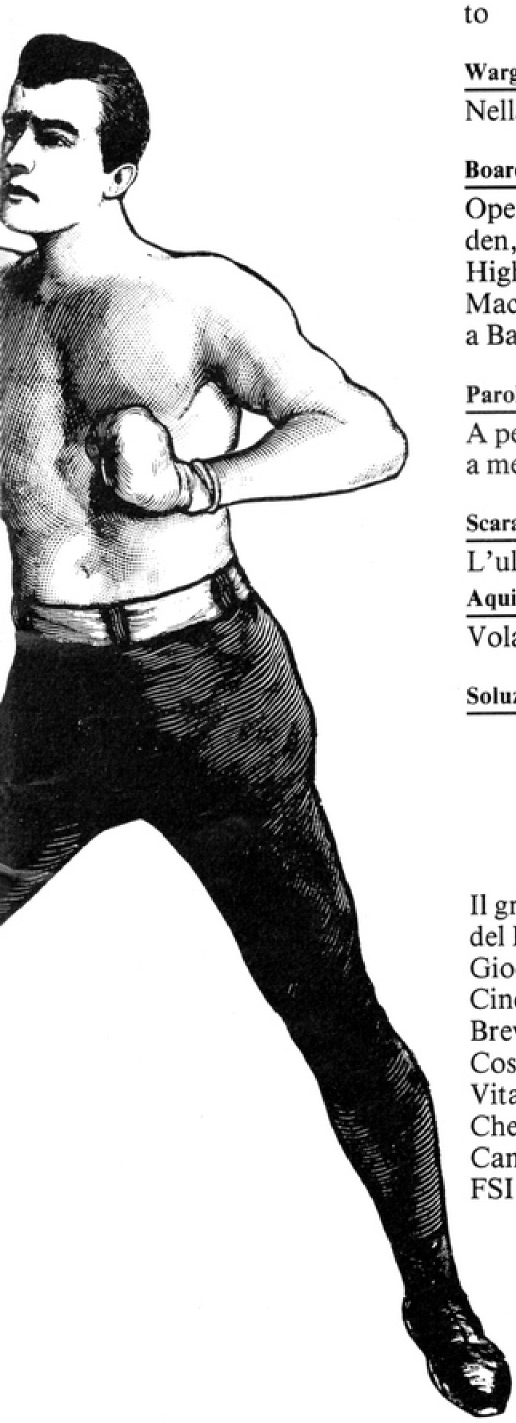
PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"

Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal
Hanno collaborato:
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Alberto Da Pra
Giovanni Maltagliati
Alberto Marcedone
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Carlo Eugenio Santelia
Aldo Spinelli
Luigi Villa
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Studio Rime
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo: (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 25
20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (BG)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE





Un po' d'Africa, un po' d'Indonesia

Spiagge deserte e giochi antichi per questo agosto di vacanza. "Gioco antico" e "primitivo" non significa affatto "semplice" o "banale". È sufficiente dare uno sguardo alla partita commentata di Mancala pubblicata in questo numero per percepire la complessità teorica cui possono condurre dodici piccole buche e un pugno di conchiglie.
Agli amanti della simulazione Pergioco propone un gioco "sportivo": un incontro di Kung-fu vissuto "al rallentatore" tra uno e più avversari. L'inventore — Alex Giordana — non è solo uno smaliziato e fantasioso elaboratore di nuovi passatempi, ma pratica anche con eccellenti risultati le arti marziali orientali; del Kung-fu, ci pare, questo gioco coglie proprio i due aspetti essenziali: la complessità "formale" e la rapida determinazione dei colpi.
Annunciamo infine — e non nascondiamo la nostra soddisfazione — il primo campionato italiano di Risiko. Il folto esercito degli appassionati (in Italia sono molte decine di migliaia) attendeva da tempo una tale opportunità e numerose lettere sono giunte in questi mesi in Redazione per sollecitarne la realizzazione.
L'appuntamento è per tutti a Capri nei prossimi giorni di ottobre (il calendario è a pag. 5).
Non sarà solo un torneo con premi veramente importanti, ma anche un modo per incontrarci e conoscerci meglio (e in gran numero) festeggiando insieme il primo compleanno di Pergioco.

G.M.

Non compaiono in questo numero le tradizionali rubriche "Uomo e azzardo" di Gabriele Paludi, e "Origami" di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati.
Al loro posto i lettori troveranno, tra l'altro, un articolo di Oliviero Olivieri per la costruzione di un aquilone.
"Uomo e azzardo" e "Origami" riprenderanno regolarmente dal prossimo mese.

La Redazione di Pergioco resterà chiusa per ferie da Lunedì 3 agosto a Mercoledì 26 agosto compresi.



LA POSTA

Ai lettori: le lettere che giungono in redazione sono numerosissime e non è possibile rispondere a tutte con tempestività. Preghiamo quindi i lettori di avere pazienza: risponderemo comunque a tutti. Una raccomandazione: inviate le soluzioni alle differenti gare, gli elenchi di iscrizione ai gruppi test, gli annunci per Vita di Club e le vostre osservazioni su fogli separati e indicate su ogni foglioil vostro nome, cognome, indirizzo e Cap. Questo facilita enormemente il lavoro di smistamento ai curatori delle singole rubriche e ai responsabili amministrativi.

Egregio direttore,
facciamo seguito all'articolo Check-Up pubblicato a pag. 56/57 del numero di giugno di Pergioco per precisare alcune circostanze che potranno interessare i lettori e tutti gli operatori della nostra categoria.
Il fatto che, come precisato nell'articolo, il percorso del nuovo gioco "Anti" ricordi "volutamente" il percorso del famoso gioco "Monopoli" ha dato luogo ad una lunga vicenda giudiziaria che si è conclusa con una sentenza di condanna per l'uso illegittimo che era stato fatto in questa occasione del marchio di fabbrica "Monopoli".
Questa sentenza è la seconda decisione, che segue un giudizio presso la Corte d'Appello di San Francisco (California) e riconferma a tutti gli effetti la validità del marchio "Monopoli", che la Casa americana Parker Brothers ha difeso e continua a difendere da ogni uso illegittimo, fin dal suo primo deposito avvenuto nel 1935.
Contro lo stesso utilizzo abusivo del marchio "Monopoli" la Parker Brothers ha intrapreso azioni legali che si sono concluse con successo nei vari Paesi d'Europa.
Grati per l'ospitalità.

Emilio Ceretti
Editrice Giochi
Milano

Caro Pergioco,
la lettera di Luca De Cesare apparsa sul numero 5/81 di Pergioco ha toccato veramente il profondo del mio cuore. Ma come ho fatto a vivere fino ad ora nella più totale ignoranza dei mostruosi aspetti di un hobby che consideravo di pura evasione? Grazie, conterraneo romagnolo; al rogo i wargames! Lo confesso: la mia passione per gli scacchi era dovuta solo al fatto che potevo macellare i pezzi nemici senza che potessero difendersi. Poi, frustrato dal fatto che vi è vietato massacrare il re avversario, sono passato a qualcosa di più forte. Ah! quelle meravigliose centinaia di soldatini dipinti a mano perchè avessero più somiglianza con gli uomini veri! E quegli scenari così simili alla realtà. Ed i massacri sotto il fuoco delle mitragliatrici nemiche. Ma la febbre sanguinaria chiedeva di più; ed ecco i wargames da tavolo, dove un quadretto di cartone rappresenta migliaia di uomini. Luca, siamo seri. Visto che ti consideri una persona matura, lascia almeno il beneficio del dubbio che... anche gli altri lo siano.

Pietro Cremona, Sassuolo

A Alberto Cherubini di San Lazzaro (Bologna): Polonia '81 è stato pubblicato sul numero di febbraio (disponibile presso il nostro ufficio arretrati).

A Eugenio Cuffaro di Agrigento: la differenza, a quanto ci è dato sapere, consiste nella diversa difficoltà tra i due giochi (oltre che nella differente struttura e solidità).

A Daniele Nicolosi di Casalecchio di Reno: le migliori informazioni te le può dare Pietro Cremona, Via Cavour, 6 - 41049 Sassuolo (Modena). Il telefono è 059/883599.

A Roberto Menghi di Ferrara: ricevuto il materiale. La pubblicazione è imminente.

A Marco Fabbri di Madonna dell'Arco: 1) non è possibile ripubblicare le pedine di Polonia, ma sono disponibili ancora numeri di febbraio; 2) la mappa, la mappa: la sobrietà delle nostre mappe non sarà — ci auguriamo — una virtù permanente; 3) nella notte dei tempi, è vero, promettemmo un servizio sul Mah Jong: ebbene sì, ora è pronto e comparirà tra settembre e ottobre. Ciao.

A Paolo Andreotti di Torino: Risiko, come tutti i giochi, offre delle regole di base che, dopo avere acquisito familiarità, possono certamente essere modificate, perfezionate, sostituite. Quelle che tu segnali, create dopo moltissime partite, tendono a rendere il gioco più tecnico, come l'obbligo di limitare l'ingresso delle truppe nel territorio conquistato ai soli reparti che hanno combattuto. A nostro giudizio dovrebbe essere mantenuta invece la regola che consente al difensore di scegliere il numero di armate da opporre all'attaccante. Certo in alcuni casi può sembrare un invito al suicidio, ma consente all'amante dell'azzardo (presente anche negli scontri reali) di puntare sull'imprevisto, sulla fortuna, sul logoramento altrui. Libera è invece la scelta tra partite parlate o mute, così come la regolamentazione delle alleanze e degli accordi diplomatici. Anche noi riteniamo migliori le partite parlate.

A Francesco Ascoli di Milano: a De Bono ed ai suoi libri (e quindi anche al gioco della L) abbiamo intenzione di dedicare in tempi brevi un servizio che presenti anche le opere non tradotte in lingua italiana. Grazie per i consigli. L'"appello" è in vita di Club.

A Giuseppe Ferro di Montorsaio: ci interessa la tua soluzione del Cubo. Grazie.

A Stefano Sbravati di Mantova: risponde Carlo Eugenio Santelia. Certo che parleremo dei Tarocchi!

A Marco Mei di Altedo: ci interessano certamente giochi originali creati dai lettori o elaborazioni di giochi esistenti, purchè relativamente diffusi. Di Kingmaker, un gioco molto apprezzato da tutti, torneremo a parlare. Nel limite del possibile i curatori delle singole rubriche sono in grado di fornire indicazioni bibliografiche sul loro settore di competenza: attendiamo tue domande specifiche. Tra i giochi di simulazione di corse automobilistiche ti ricordiamo Speed Circuit dell'Avalon Hill e, appena usciti, Rally della I.T. e Formula Uno dell'Istituto del Gioco.



Tre nuovi Campionati italiani:
Risiko, Cubo, Genius
Il ritorno di Zoroastro
La Ritmomachia

Nel prossimo Pergioco

GRUPPI TEST

Alcuni Gruppi Test ci hanno scritto per chiedere conferma sulla loro iscrizione agli elenchi predisposti per il "collaudo" dei giochi. Per snellire al massimo le procedure, desideriamo informare che tutti i gruppi candidati che non hanno ricevuto alcuna comunicazione da Pergioco sono stati ammessi, ed una comunicazione di non ammissione è stata inviata solo ai (pochi) gruppi che non rispondevano ai nostri requisiti. La nutritissima presenza di Gruppi Test per il settore boardgames, inoltre, ha creato qualche ritardo nell'invio di questi giochi. Chiediamo quindi soprattutto a questi Gruppi di avere un po' di pazienza e di rammentare che la rotazione nei test è effettuata sulla base delle precedenze nell'iscrizione. Ricordiamo infine che l'iscrizione a questa iniziativa è stata chiusa lo scorso giugno.

PERGIOCO

"rivista di giochi intelligenti"

EDITRICE GIOCHI - MILANO

con il patrocinio dell'Azienda Autonoma di Soggiorno di Capri

I° CAMPIONATO ITALIANO DI RISIKO

Capri - Hotel La Palma - 2-3-4 Ottobre 1981

Premi:

1° Classificato: Coppa Risiko 1981 lire 500.000

2° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 300.000

3° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 200.000

dal 4° al 10° Classificato: un gioco Editrice Giochi.

Tra tutti gli iscritti al Campionato saranno sorteggiati 10 soggiorni gratuiti

Programma: venerdì 2 ottobre:

arrivo dei concorrenti iscritti; sistemazione all'Hotel La Palma, 1ª Cat. superiore, in camere con bagno, terrazzo, radio, frigobar e aria condizionata. L'Hotel è dotato di Bar, ristorante, discoteca, solarium, sauna e si trova a 50 metri dalla famosa "piazzetta" di Capri.

18.00: Cocktail di benvenuto

19.30: Cena e pernottamento

sabato 3 ottobre:

8.30: prima colazione

9.30: inizio delle gare eliminatorie

12.30: pranzo

15.30: proseguimento delle gare eliminatorie

19.30: cena e pernottamento

domenica 4 ottobre:

9.00: prima colazione

10.00: finale

12.30: premiazione:

13.00: pranzo e conclusione del Campionato

Tariffe per l'intero soggiorno, tutto compreso in camera a due letti:

per Concorrenti e familiari: lire 110.000 a persona

supplemento per camera singola: lire 20.000

per Soci del Pergioco Club: lire 100.000 a persona

supplemento per camera singola: lire 20.000

L'iscrizione al Campionato è limitata a 120 Concorrenti, ammessi sulla base dell'ordine di prenotazione.

Per informazioni, prenotazioni, chiarimenti: Pergioco - Via Visconti d'Aragona 15 - 20133 Milano - tel. 02/719320 dall'1 al 21 settembre.

Termine ultimo per le prenotazioni: lunedì 21 settembre 1981 - ore 18.00

Giochi sull

UN GIO L'EST

Tutti al mare! E p Ecco come giochi antic facili da impar per giocare con sa investendo solo in f

Giocare sulla sabbia: è davvero possibile o si tratta di una delle tante trovate stagionali? Rassicuratevi, è possibilissimo. Anzi, per certi giochi, è quasi obbligatorio. Assuefatti ai giochi in scatola, ai tabelloni e ai tavolieri, ci si è scordato come sono nati e in che modo sono stati praticati molti di essi.
Il Mancala, ad esempio, è per noi un elegante e spesso costoso tavoliere in legno pregiato, con le buche scavate a mano e le pietre in materiali preziosi. Sotto il nome generico di Mancala vengono invece designati numerosi giochi che, in Africa e in Asia, vengono tuttora praticati scavando le buche nel terreno e adoperando, come pietre, sassolini, bacche, semi o altro.
Sulla sabbia, inoltre, venivano e vengono tuttora giocati nell'Africa del nord "La iena a caccia", svago delle popolazioni sudanesi, e lo "Zamma" delle popolazioni sahariane (se ne parla nella rubrica "Scacchiere" di questo numero).
Un paio di righe tracciate sul terreno sono sufficienti per giocare a "galah panjang", originario dell'isola di Sumatra, mentre con il Patolli, che proviene dal Messico, si può allegramente restare al sole dopo aver tracciato lo schema su un normale stuoino da spiaggia. Sul tetto d'argilla dei pueblos degli indiani Zuñi veniva tracciata, in modo permanente, la scacchiera de "I guerrieri". Più complessi i materiali del gioco hawaiano "Konane": scacchiere in pietra, pedine di basalto e corallo. Ma anche qui, è facile trovare dei sostituti validi.
Un discorso a parte, infine, va fatto per "Area", gioco inventato e proposto da Johnny Baldini: si può fare anch'esso sulla sabbia, e volendo giocare versioni più rigorose, sono sufficienti un foglio di carta e una matita, o un tavoliere di Scarabeo con i relativi tasselli.

LA JENA A CACCIA

Il gioco è peculiare della tribù beduina dei Baggara, originaria dell'Arabia e stabilitasi, dopo numerose peregrinazioni, in Sudan, nelle terre a est del Nilo. Si tratta della simulazione di alcune vicende caratteristiche della vita nomade. Il percorso spiraliforme, infatti, schematizza il viaggio che le donne della tribù compiono per lavare i panni e approvvigionarsi d'acqua, dal villaggio al pozzo dell'oasi. Tra l'inizio e la fine del viaggio ci sono le tappe, simboleggianti i campi che vengono piazzati dopo ogni giornata di marcia. In questa marcia verso l'acqua le donne hanno un nemico: la iena.

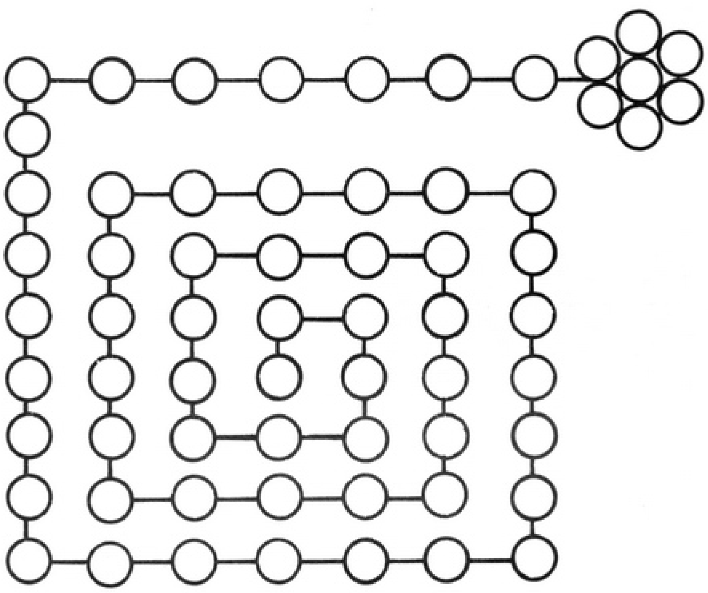
Ritornare sane e salve al villaggio sarà dunque lo scopo delle donne. La versione che vi presentiamo differisce in alcuni punti dalle regole originarie, che sono state trasformate per rendere il gioco più equilibrato. Eccole.
1. Si gioca nel numero che si preferisce. Ogni giocatore ha due segnalini che rappresentano rispettivamente una madre e una iena. Scopo del gioco è portare la propria madre al sicuro e, una volta liberata la propria iena, mangiare con questa il maggior numero possibile delle altre madri. È necessario avere un dado.
2. Ogni giocatore, a turno, lancia il dado e sposta il proprio segnalino lungo il percorso in ragione del punteggio ottenuto (vedi regola 3). Il giocatore continua a lanciare il dado finché non ottiene un 2 o un 6 che, come vedremo, hanno effetto immobilizzante.
3. I valori del dado sono 3, 4



a sabbia/1

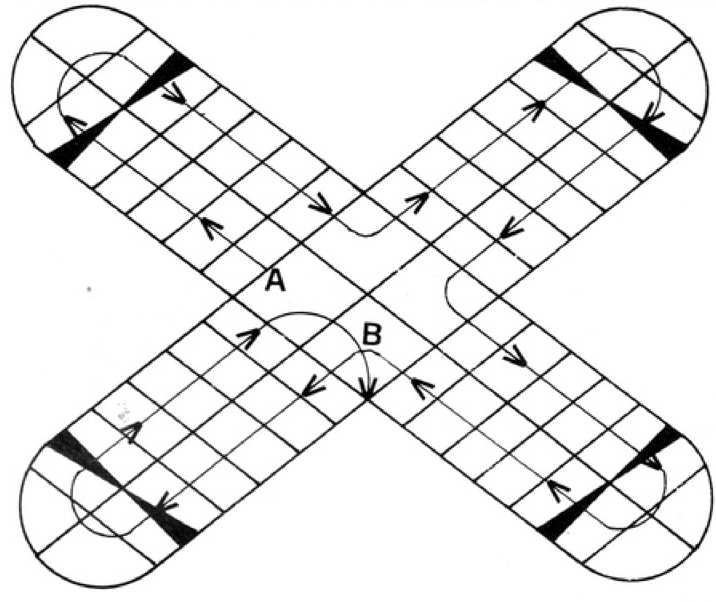
CO PER TATE

Tutti al mare!
oi?
riscoprire
hi ed esotici,
are e divertenti
bbia e conchiglie,
antasia e in allegria



e 5, e fanno avanzare il giocatore del corrispondente numero di caselle. L'1 si chiama "taba"; non serve per gli spostamenti e ha un valore particolare che verrà spiegato dalle regole successive. Con il 2, il giocatore termina il proprio turno senza avvalersi del punteggio. Se ottiene un 6, termina il proprio turno retrocedendo di 6 caselle (o di quante caselle può).
4. Nella prima fase del gioco bisogna utilizzare soltanto la madre, che può lasciare il villaggio unicamente se il giocatore realizza una "taba".
5. Dopo aver ottenuto la "taba", la madre inizia il percorso e procede secondo il risultato dei dadi, come alla regola 3. Le "tabe" che il giocatore dovesse eventualmente ottenere con il lancio dei dadi, andranno segnate (sulla sabbia, su un pezzo di carta) per essere utilizzate in seguito.
6. Nella stessa casella può sostare più di una pedina.
7. Per arrivare al pozzo, bisogna ottenere un tiro diretto. Finché il tiro diretto non viene ottenuto, gli altri punteggi (tranne le "tabe") non possono venire né annotati né utilizzati. Per questa ragione, quando una madre arriva a 6 caselle (o meno) di distanza dal pozzo, gli effetti immobilizzanti del 2 e penalizzanti del 6 vengono temporaneamente sospesi.
8. Una volta arrivata al pozzo, la madre deve pagare quattro "tabe" per poter iniziare il viaggio di ritorno: se non le ha, dovrà restare al pozzo e, tirando i dadi, utilizzerà soltanto le "tabe".

Il 2 e il 6, in questo caso, avranno soltanto la funzione di metter fine al turno.
9. Durante il percorso di ritorno, valgono le stesse regole del percorso di andata.
10. Quando ha raggiunto il villaggio (per arrivarci non è necessario un tiro diretto) la madre, dietro il pagamento di due "tabe", libera la iena.
11. La iena viaggia a una velocità doppia rispetto a quella delle madri. Se ottiene 5, per esempio, si sposterà di 10 caselle; se ottiene 3 di 6, e così via. Con il 6 la iena si limita a metter fine al proprio turno, senza retrocedere.
12. Una volta arrivata al pozzo (e anche qui valgono le regole del tiro diretto, per cui, a partire da 6 caselle di distanza, si applicheranno normalmente i sei valori dei dadi) la iena, per intraprendere il ritorno, deve pagare dieci tabe. Se non le ha, attende di averle, e lancia i dadi come alla regola 8.
13. Durante il percorso di ritorno, la iena mangia tutte le madri che sorpassa. La iena non può mangiare se prima non ha raggiunto il pozzo.
14. Vince, naturalmente, chi ha mangiato le madri, ma sia nella vittoria che nella sconfitta possono esserci diverse gradazioni. Abbiamo quindi elaborato un sistema di punteggio che consente di stilare una classifica e, nel caso di più partite, può consentire variazioni e ribaltamenti di punteggio. Ogni mamma mangiata vale cento punti, ogni mamma che rientra al villaggio 50 punti. Nel caso in cui la iena non mangi ma intraprenda la strada del ritorno, realizzerà un punto per ogni casa percorsa. La mamma mangiata avrà un punto negativo per ogni casa di distanza dal villaggio. La partita termina quando tutte le mamme sono state mangiate o, viceversa, hanno raggiunto il villaggio.



Il tavoliere del Patolli. Il giocatore che entra dalla Casella A deve fare il percorso indicato dalle frecce ed uscire dalla Casella B.

IL PATOLLI

Ed ecco i fagioli d'azzardo messicani. Patolli infatti, in azteco, significava appunto fagioli, usati come dadi per questo gioco.
Lo schema del gioco è a X, con 14 compartimenti per ogni braccio, in genere disegnato su una stuoia di paglia. Lo scopo è, come nel Pachisi e in molti altri giochi di percorso, quello di togliere le pedine dalla scacchiera più velocemente degli avversari.
Le regole, abbastanza semplici sono:

1. Si gioca in due o più giocatori. Ciascun giocatore ha a disposizione 12 pedine e 5 fagioli (che noi sostituiremo con altrettante mone^te^)
2. Il punteggio è il seguente: una testa vale 1 punto; due teste valgono 2 punti; tre teste valgono 3 punti; quattro teste valgono 5 punti; cinque teste valgono 10 punti.
3. Prima della partita i giocatori stabiliscono la posta, e scelgono il colore delle pedine.
4. Chi fa il tiro più alto con le monete inizia, disponendo un primo segnaposto nella casella centrale a lui più vicina. Al turno successivo, il giocatore sceglierà la direzione, in uno dei quattro bracci. Tale direzione diventerà obbligatoria per le pedine che in seguito il giocatore immetterà sul tavoliere. Lo stesso vale per il secondo giocatore.

5. Le pedine di due giocatori possono viaggiare nella medesima direzione.

6. Dopo l'entrata in gioco della prima pedina, le altre cinque potranno essere immesse in gioco e iniziare il percorso soltanto se il giocatore ottiene il punteggio 1.

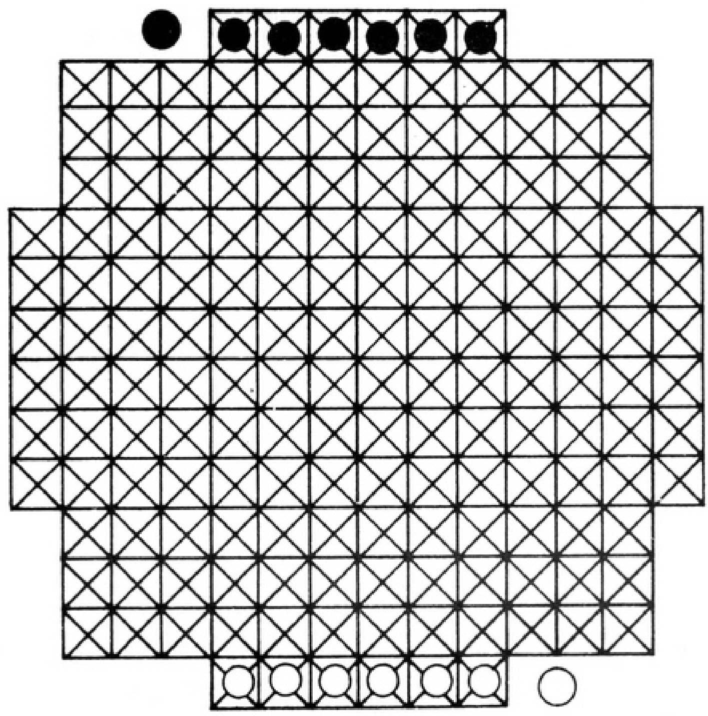
7. In ogni casella può stare una sola pedina.

8. In base al punteggio ottenuto, il giocatore può muovere una sola pedina, è obbligato a farlo anche se la mossa è per lui svantaggiosa.

9. Se il giocatore non può muovere alcuna pedina, paga una posta; se la pedina mossa va a finire in una casa contrassegnata sta fermo un turno. Se, infine, la pedina termina in una delle due caselle arrotondate all'estremità del braccio, vince un turno supplementare.

10. La pedina compie il percorso toccando tutti e quattro i bracci, ed esce nella casella centrale attigua a quella da cui è partita.

11. Vince chi per primo toglie le proprie sei pedine dal tavoliere.



I GUERRIERI

Come abbiamo detto si tratta di un gioco che veniva praticato dagli indiani Zuñi, e simulava una caccia lungo i canyons. I guerrieri possono muoversi soltanto diagonalmente, attraverso le colline. Il gran sacerdote invece, grazie ai suoi poteri magici, può spostarsi anche in linea retta sorvolando i canyons. Le partite venivano disputate sul tetto d'argilla da due giocatori o da due squadre. Il gioco, probabilmente, deriva dall'Alquerque, diffuso in America dagli spagnoli.
Ecco le regole:

1. Si gioca in due o in due squadre. Ciascun giocatore ha un "gran sacerdote" e sei pedine. Le pedine vanno disposte nel modo indicato dallo schema.
2. Le pedine si muovono di un punto per volta lungo le intersezioni. Possono muovere soltanto in diagonale, procedendo in avanti. Non possono retrocedere.
3. Il gran sacerdote, che all'inizio del gioco viene lasciato fuori dalla scacchiera, può muovere, sempre di un punto e senza retrocedere, anche in linea retta.
4. Il gran sacerdote entra in gioco soltanto quando il giocatore deve rimpiazzare la prima pedina che gli è stata catturata.
5. Si cattura "intrappolando" (stringendo) la pedina avversaria tra due delle proprie pedine.
6. La pedina a cui spetta muovere, però, può mettersi volontariamente tra due pedine avversarie. In questo caso, non viene intrappolata.
7. La vittoria si consegue occupando la casa avversaria (cioè il punto in cui erano disposte, all'inizio della partita, le pedine avversarie) e catturando il maggior numero possibile di pedine avversarie. Chi raggiunge per primo questo obiettivo, vince la partita.

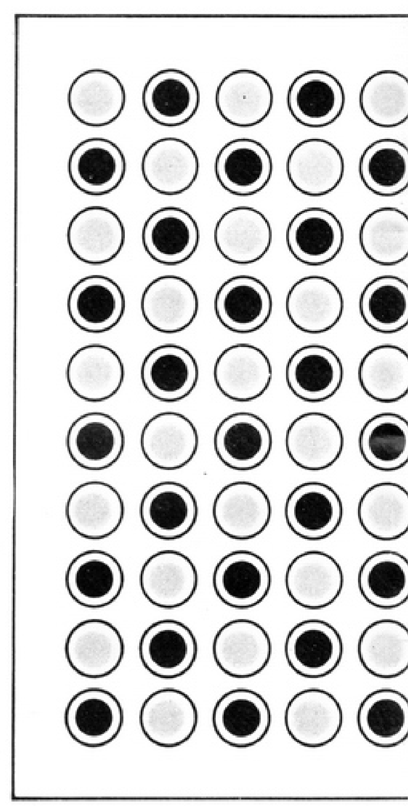
IL KONANE

È di origine hawaiana e ne sono stati ritrovati esemplari risalenti alla preistoria. Ad essi accenna, nei suoi libri di viaggio, il capitano Cook. Dall'andamento vivace e imprevedibile fino all'ultimo momento, il Konane è un gioco dalla strategia notevolmente raffinata e complessa.

1. Si gioca in due, su una scacchiera 10 × 10. Il primo giocatore ha 50 pedine bianche; il secondo 50 pedine nere.

2. Prima di iniziare la partita vanno posate tutte le pedine, alternandone una bianca e una nera come nello schema riprodotto.

3. Assegnato il colore a ciascun giocatore, il nero inizia a giocare togliendo dalla scacchiera una pedina



nera centrale e una pedina nera d'angolo.

4. Il bianco, a sua volta, toglierà una pedina bianca adiacente a quella nera tolta precedentemente.

5. Esaurite le premesse, si gioca facendo una mossa a turno. La mossa avviene saltando (e mangiando) una pedina avversaria adiacente alla propria e andando a occupare lo spazio vuoto alle sue spalle.

6. Il salto è ammesso solo in direzione ortogonale, mai in verticale. Nella stessa mossa, è possibile saltare anche più pedine, purché il salto non comporti cambiamento di direzione.

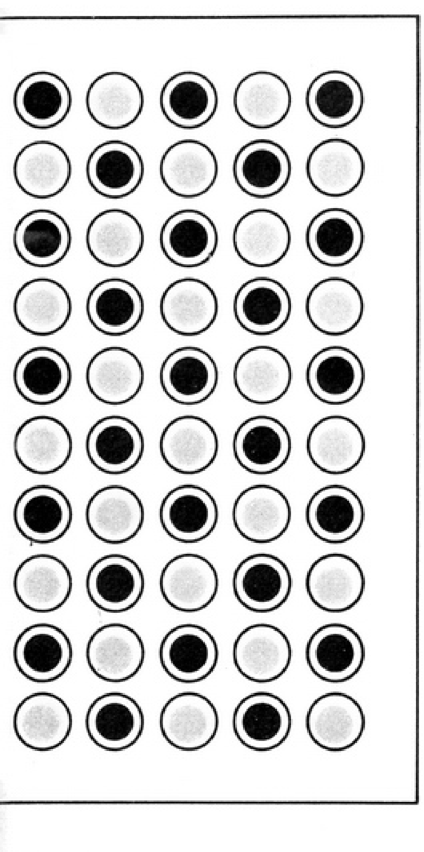
7. In caso di salto multiplo, il giocatore non è obbligato a catturare più di una pedina.

8. La partita si conclude quando uno dei due giocatori è rimasto senza pedine oppure non può saltare le pedine avversarie. Chi si trova in una di queste due situazioni ha perso.

AREA

Questo gioco, inventato dal creatore di Vocambolo e Radar, Johnny Baldini, può essere eseguito sulla sabbia, carta quadrettata, su un tavoliere di Scarabeo.
Lo scopo è di formare, sia in senso ortogonale che sulle diagonali, quanti più quadrati possibile (e delle dimensioni più ampie possibili), cintandone i quattro angoli con quattro pedine.
Si esegue una mossa a turno, piazzando una pedina su una casella (o, nel caso della versione carta-e-matita, annerendo una casella). I punti ottenuti sono quelli dell'area del quadrato costruito (per esempio: se con quattro pedine si è formato un quadrato avente per lato 7 caselle, il punteggio ottenuto sarà 49).

Sembra un gioco semplice, ma la semplicità è in questo caso, solo apparente: quando saranno state posate le prime dieci pedine, sarà necessario avere un eccellente colpo d'occhio per riuscire a costruire i propri quadrati cercando di trarre in inganno l'avversario e per tentare di individuare le strategie altrui.



...e il classico diventa "pocket"

In viaggio e sotto l'ombrellone trionfano i giochi di sempre ma in versione tascabile. Pratici, poco costosi costituiscono spesso il primo "contatto" con passatempi poco diffusi,

C'è il go; c'è il backgammon; ci sono il reversi-othello, gli scacchi, la dama cinese. Costano poche migliaia di lire (quattro-seimila lire l'uno); stanno in una tasca, chiusi a portafoglio; sono confezionati con pedine in gomma speciale che le rende adesive e "resistenti" alle scosse di treni e automobili in viaggio per le vacanze. I più noti sono quelli prodotti dall'Invicta Limited (importati dall'Invicta italiana): si chiamano Passport Games e offrono una scelta molto ampia e ben curata di una dozzina di titoli. Ma attenzione: meglio rifuggire dall'illusione di imparare nuovi giochi su queste versioni da viaggio. Le istruzioni sono talmente in proporzione alle dimensioni dei tavolieri da confondere le idee a chi già le conosce, ma non a schiarirle a chi le ignora. Ma si può sempre chiedere consiglio a quello quella vicino-vicina di ombrellone che forse ne sa di più.



RED SEVEN



Un nuovo gioco di tattica e di riflessione,
diverso da tutti gli altri
perché mescola il fascino delle parole
ai simboli delle carte da gioco.
È emozionante come il poker e interessante come il bridge,
però è ancora più divertente,
perché agli imprevisti delle combinazioni
unisce il brivido delle dichiarazioni.
Vince chi riesce a mantenere l'impegno
e a comporre parole più lunghe e più ricche degli avversari.
Si gioca normalmente in 4, a coppie, ma anche in 3 o in 2.

Red seven è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano

eg

Giochi sulla sabbia/2

IL SEME DEL MANCALA

Pochi lo conoscono; pochissimi lo sanno giocare nelle sue numerose versioni. Nato in Africa e diffuso in molti Paesi, si gioca in due, con dodici buche e una manciata di sassolini, di semi o di conchiglie. Sembra tanto facile ma...



Il Tamtam-apachi è un Mangola o Mancala, ossia un gioco di semi d'origine africana ("ngola" è il seme di Pictantus makombo o albero ngola, e "mangola" è la forma plurale di ngola). Il gioco è per due giocatori e al posto dei semi e del tavoliere intagliato della versione originale si possono utilizzare conchiglie (o sassolini) e buche scavate nella sabbia. Due giocatori preparano dodici buche nella sabbia (figura 1) e si procurano 48 conchiglie mettendone poi quattro per buca. I due giocatori, che chiamiamo SUD e NORD, possiedono ciascuno una fila di sei buche.

NORD

(4)	(4)	(4)	(4)	(4)	(4)
(4)	(4)	(4)	(4)	(4)	(4)

SUD

Fig. 1 - Disposizione delle buche (i cerchi): il numero all'interno del cerchio indica le conchiglie contenute.

La mossa e la cattura
Chi inizia prende tutte e quattro le conchiglie che si trovano in una delle sei buche della sua fila e, procedendo in senso antiorario, le "semina" nelle buche successive (una per buca, incluse le buche dell'avversario).
Se l'ultima conchiglia finisce in una buca che contiene già una o più conchiglie (il che, all'inizio, è inevitabile), il giocatore raccoglie tutte le conchiglie di quella buca e procede nella semina. La semina continua sinchè l'ultima conchiglia finisce in una buca precedentemente vuota. Se la buca vuota si trova nella fila avversaria, il giocatore si limita a passare il turno all'avversario; se, invece, si trova nella sua fila, questi cattura tutte le conchiglie che si trovano nella buca della fila avversaria verticalmente opposta alla buca d'arrivo e passa quindi il turno all'avversario. I giocatori continuano a muovere alternativamente sinchè non è possibile effettuare alcuna cattura (se un giocatore non può effettuare nessuna cattura ma può mettere l'avversario in condizione di effettuare una cattura, deve muovere "a suo danno"). Infine, se le conchiglie raccolte nella buca sono dodici (o più), nella semina di quelle conchiglie si salta la buca da cui sono state prese.

L'obiettivo del gioco
L'obiettivo consiste nella cattura del maggior numero di conchiglie.

La strategia
Se a iniziare è SUD, non è difficile constatare che, in partenza:
a) se vuota la prima buca a partire da sinistra, cattura una conchiglia;
b) se vuota la penultima o l'ultima buca a partire da sinistra, non cattura conchiglie;
c) se vuota una delle restanti tre buche, cattura sei conchiglie.
Abbiamo optato per la linea "avida" (ad ogni mossa si deve cercare di catturare il maggior numero di conchiglie) e, a parità di conchiglie catturate, per lasciare al termine di ciascuna mossa il minor numero di conchiglie nelle "proprie" buche.
Ad esemplificare "il piano strategico dell'avidità", prendiamo in considerazione una partita in cui SUD inizia con la mossa seguente:

PRIMA MOSSA DI SUD

4	4	4	4	4	4
4	(0)	5	5	5	(5)

4	(5)	5	5	5	5
4	0	5	5	5	(0)

5	(0)	5	5	5	5
5	1	6	(6)	5	0

5	0	(6)	6	6	6
5	1	6	(0)	6	1

6	1	(0)	6	6	6
6	2	7	(1)	6	1

Con la mossa SUD cattura sei conchiglie.
A questo punto il turno passa a NORD, che dispone di quattro possibilità (non può, infatti, seminare conchiglie dalla terza e quarta buca a partire da sinistra).

PRIMA MOSSA
DI NORD

6	1	0	0	6	6
6	2	7	1	6	1

(posizione iniziale)

(0)	1	0	0	6	6
7	3	8	2	7	(2)

0	1	0	0	(7)	7
7	3	8	2	7	(0)

1	2	1	1	(0)	7
8	4	(9)	2	7	0

(2)	3	2	2	1	8
8	4	(0)	3	8	1

(0)	3	2	2	1	8
9	(5)	0	3	8	1

0	3	2	2	1	(9)
9	(0)	1	4	9	2

1	4	3	3	2	(0)
10	1	2	(5)	9	2

1	4	3	(4)	3	1
10	1	2	(0)	10	3

2	5	4	(0)	3	1
11	1	2	0	10	3

....
....

1	7	0	2	5	1
2	4	1	(0)	13	6

(b)

(7)	(0)	0	0	6	6
6	2	7	1	6	1

(0)	0	0	0	6	(7)
7	3	8	2	7	2

1	1	1	1	7	(0)
8	(4)	8	2	7	2

1	1	1	1	7	0
8	(0)	9	3	8	(3)

1	1	1	(2)	8	1
8	0	9	3	8	(0)

1	(2)	2	(0)	8	1
8	0	9	3	8	0

2	(0)	2	0	8	1
(9)	0	9	3	8	0

2	0	(3)	1	9	2
(0)	1	10	4	9	1

3	1	(0)	1	9	2
1	1	10	4	9	1

(c)

7	2	1	1	(0)	6
7	(3)	7	1	6	1

7	2	1	1	0	6
7	(0)	8	2	(7)	1

(8)	3	2	2	1	7
7	0	8	2	(0)	2

(0)	3	2	2	(2)	8
8	1	9	3	1	3

0	3	(3)	3	(0)	8
8	1	9	3	1	3

1	4	(0)	3	0	8
(9)	1	9	3	1	3

1	4	1	4	1	9
(0)	2	10	4	2	4

(d)

7	2	1	1	7	(0)
(7)	2	7	1	6	1

7	2	1	1	(8)	1
(0)	3	8	2	7	2

8	3	2	2	(0)	1
1	4	9	(3)	7	2

8	3	2	2	0	(2)
1	4	9	(0)	8	3

8	3	2	(3)	1	(0)
1	4	9	0	8	3

(9)	4	3	(0)	1	0
1	4	9	0	8	3

(0)	4	3	1	2	1
2	5	10	1	9	4

Con la variante (a), Nord cattura sei conchiglie (i puntini stanno per i passaggi omessi); con la variante (b), non cattura conchiglie perchè finisce in una buca vuota di SUD; con la variante (c), cattura dieci conchiglie; con la variante (d), cattura una conchiglia.
Optando per la linea avida,

Nord gioca la mossa (c) e passa il turno a SUD.

SECONDA MOSSA DI SUD

1	4	1	4	1	9
0	2	0	4	2	4

SUD dispone di quattro possibilità:

(a)

1	4	1	4	1	9
0	⓪	1	5	2	4

1	4	1	⑤	2	10
0	0	1	⓪	3	5

2	5	2	⓪	2	10
1	1	1	0	3	5

(b)

1	4	1	4	②	10
0	2	0	⓪	3	5

1	4	②	5	⓪	10
0	2	0	0	3	5

②	5	⓪	5	0	10
0	2	0	0	3	5

⓪	5	0	5	0	10
1	③	0	0	3	5

0	5	0	5	0	10
1	⓪	1	1	④	5

0	5	0	⑥	1	11
1	0	1	1	⓪	6

1	6	1	⓪	1	11
2	1	②	1	0	6

1	6	1	0	1	11
2	1	⓪	2	1	6

(c)

1	4	1	4	1	10
0	2	0	4	⓪	5

2	5	2	5	2	⓪
1	3	1	5	1	5

(d)

1	4	②	5	2	10
0	2	0	4	2	⓪

②	5	⓪	5	2	10
0	2	0	4	2	0

⓪	5	0	5	2	10
1	③	0	4	2	0

0	5	0	5	2	10
1	⓪	1	5	③	0

0	5	0	5	③	11
1	0	1	5	⓪	1

0	⑥	1	6	⓪	11
1	0	1	5	0	1

1	⓪	1	6	0	11
2	1	2	6	1	1

Secondo la linea avida, SUD dovrebbe giocare a questo punto (a) catturando 5 conchiglie. Ipotizziamo che per un errore di calcolo non se ne avveda e giochi (c), catturando due conchiglie. Il turno passa a NORD.

SECONDA MOSSA DI NORD

2	5	2	5	0	0
1	3	1	5	1	5

(posizione iniziale)

Nord dispone di quattro possibilità:

(a)

⓪	5	2	5	0	0
2	④	1	5	1	5

0	5	2	5	0	0
2	⓪	2	6	2	⑥

1	6	3	6	1	1
2	0	2	6	2	⓪

(b)

3	⓪	2	5	0	0
2	4	2	⑥	1	5

3	0	③	6	1	1
2	4	2	⓪	2	6

4	1	⓪	6	1	1
③	4	2	0	2	6

4	1	0	6	1	1
⓪	5	3	1	2	6

(c)

③	6	⓪	5	0	0
1	3	1	5	1	5

⓪	6	0	5	0	0
2	4	②	5	1	5

0	6	0	5	0	0
2	4	⓪	6	②	5

0	6	0	5	0	1
2	4	0	6	⓪	6

(d)

3	6	3	⓪	0	0
2	④	1	5	1	5

3	6	3	0	0	0
2	⓪	2	6	2	⑥

④	7	4	1	1	1
2	0	2	6	2	⓪

⓪	7	4	1	1	1
3	1	3	⑦	2	0

....

....

3	2	1	1	5	⓪
0	4	6	1	6	1

Ovviamente NORD opta per (c) e passa il turno a SUD dopo aver catturato altre sei conchiglie.

TERZA MOSSA DI SUD

0	6	0	5	0	1
2	4	0	6	0	0

(posizione iniziale)

Sud dispone di tre possibilità:

(a)

0	6	0	5	0	1
⓪	5	1	6	0	0

(b)

0	6	0	5	0	1
2	⓪	1	7	1	1

(c)

0	6	1	6	1	2
2	4	0	⓪	1	1

SUD gioca (b) catturando una conchiglia e passando il turno a NORD.

TERZA MOSSA DI NORD

0	6	0	5	0	0
2	0	1	7	1	1

(posizione iniziale)

NORD ha due possibilità:

(a)

1	⓪	0	5	0	0
3	1	2	8	②	1

1	0	0	5	0	①
3	1	2	8	⓪	2

(b)

1	7	1	⓪	0	0
3	1	1	7	1	1

NORD opta per (a), catturando due conchiglie e passando il turno a SUD.

QUARTA MOSSA DI SUD

1	0	0	5	0	1
3	1	2	8	0	0

(posizione iniziale)

SUD dispone di quattro possibilità, di cui ne può scartare immediatamente una: vuotare la buca con due conchiglie non porterebbe a nessuna cattura. Le altre possibilità sono:

(a)

1	0	0	5	0	1
⓪	2	3	⑨	0	0

2	1	1	6	1	2
1	2	3	⓪	1	1

(b)

1	0	0	5	0	1
3	⓪	③	8	0	0

1	0	0	5	0	1
3	0	⓪	9	1	1

(c)

②	1	1	6	1	2
3	1	2	⓪	1	1

⓪	1	1	6	1	2
4	②	2	0	1	1

0	1	1	6	1	2
4	⓪	3	1	1	1

Ovviamente, SUD opta per (c) catturando sei conchiglie e passa il turno a NORD.

QUARTA MOSSA DI NORD

0	1	1	0	1	2
4	0	3	1	1	1

(posizione iniziale)

NORD può facilmente constatare che è più redditizio vuotare la seconda buca a partire da sinistra (catturando quattro conchiglie) piuttosto che la penultima o l'ultima buca a partire da sinistra. Gli resta da verificare che cosa succede e vuota la terza buca a partire da sinistra:

0	②	⓪	0	1	2
4	0	3	1	1	1

1	⓪	0	0	1	2
⑤	0	3	1	1	1

1	0	0	0	1	2
⓪	1	4	2	2	②

1	0	0	0	②	3
0	1	4	2	2	⓪

1	0	1	1	⓪	3
0	1	4	2	2	0

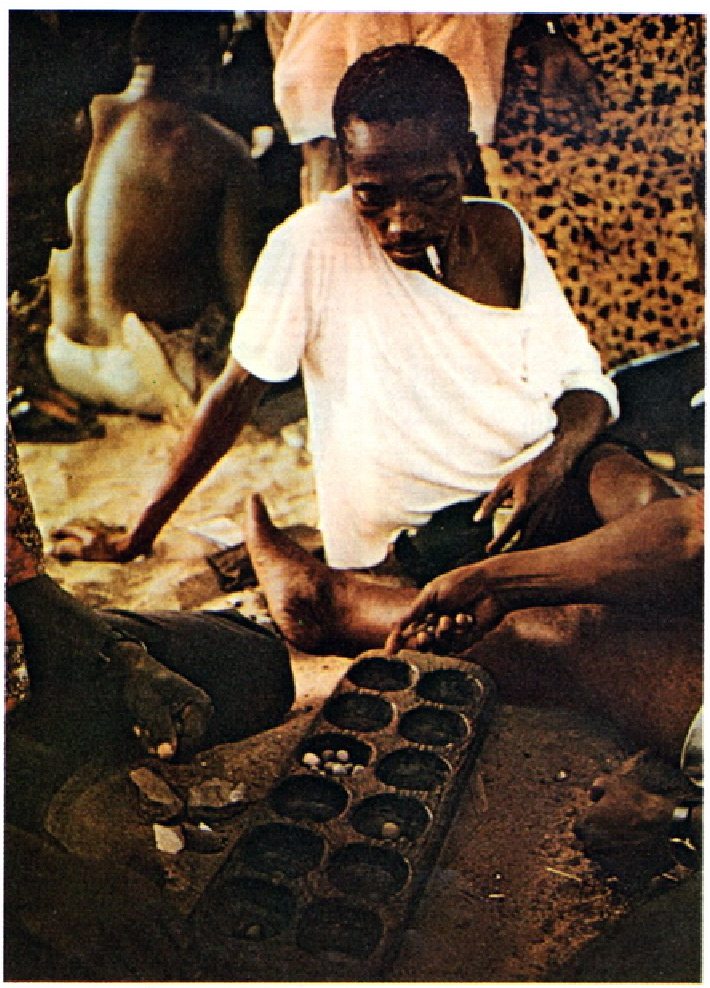
Applicando la regola secondo la quale a parità di conchiglie catturate si deve lasciare il minor numero di conchiglie nelle proprie buche, NORD opta per lo svuotamento della seconda buca a partire da sinistra e lascia il turno a SUD nella posizione seguente:

1	0	1	0	1	2
0	0	3	1	1	1

Comunque giochi, SUD termina sempre nella seconda buca in basso a partire da sinistra, catturando una conchiglia. Applicando la regola precedente, rimuove allora le conchiglie della terza buca a partire da sinistra e passa il turno a NORD nella posizione seguente:

0	0	0	1	0	3
1	1	0	2	2	0

A questo punto la partita finisce perchè NORD non può effettuare catture e non può nemmeno mettere SUD in grado di effettuarne alla mossa successiva.
NORD vince con 22 conchiglie catturate contro le 16 di SUD.
NORD ha vinto attenendosi sempre alla strategia dell'avidità (SUD non l'ha rispettata alla seconda mossa). Non è detto, però, che la strategia dell'avidità sia sempre vincente: presumibilmente si dovrebbe tener conto non solo del numero di conchiglie catturate ma anche delle prospettive di cattura lasciate all'avversario. Ma a questo punto ci vorrebbe un computer...





Tra il popolo dei Gayo, su un altopiano nel cuore di Sumatra, due squadre di giovani si affrontano in un gioco non privo di elementi rituali. Lo chiamano Ketaktam ma tutti i malesi lo conoscono come

GALAH PANJANG

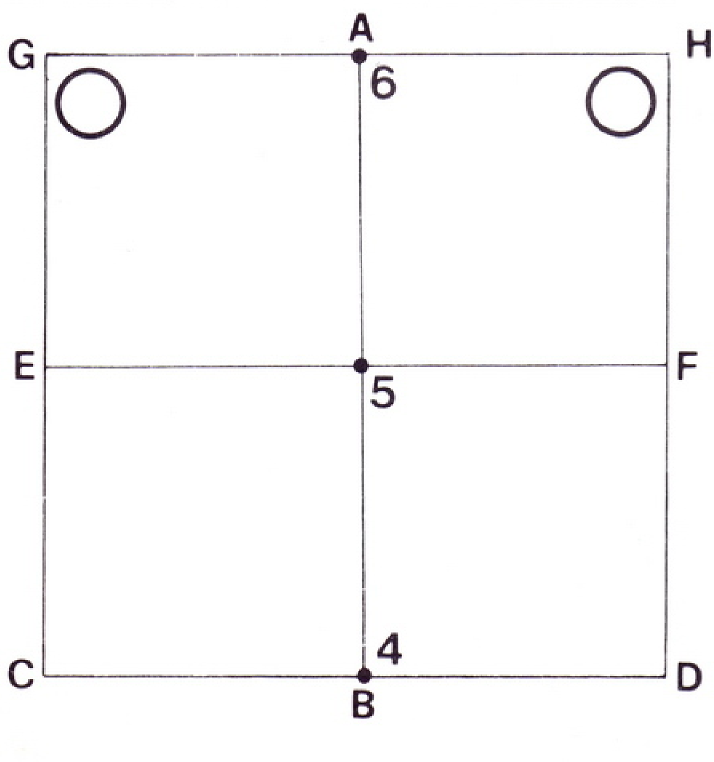
di Giulio Soravia

Un vasto altopiano a circa mille metri sul livello del mare, dominato da un'alta montagna. Da un piccolo lago che si estende da est a ovest, per non più di una quindicina di chilometri, nasce un fiume che scende al mare. Sulle rive del lago una cittadina chiamata Takengon, che al tramonto fa brillare le cupole rivestite di metallo delle sue moschee.

Tutt'attorno rilievi e roccioni, spesso ricoperti di vegetazione fitta e talvolta di campi e risaie.

Siamo nel cuore di Sumatra, in una zona impervia del nord, ove abita una popolazione chiamata Gayo. In un'ampia spianata alcuni ragazzi giocano. Righe tracciate per terra e schiamazzi, comuni ai ragazzi di tutto il mondo, lo indicano chiaramente.

Il gioco, per un osservatore esperto, non è tipico, locale. È diffuso in tutta questa parte d'Oriente e forse anche altrove, con regole più o meno simili. I malesi lo chiamano *galah panjang* e gli Aceh, sulle coste, qui a nord, *meutaktham eue galah*. Qui i Gayo lo chiamano *ketaktam* ma si tratta più o meno dello stesso gioco, con regole mai fissate da una federazione e quindi labili come le squadre che volta per volta si formano.



I giocatori si dividono in due squadre uguali, poniamo, ad esempio, di tre persone ciascuna, ma potrebbero essere di più. Si traccia quindi una lunga riga sul terreno.

Anche in questo caso le misure variano a seconda dei gusti dei giocatori, in modo da combinare le maggiori difficoltà per i difensori nel caso di una riga molto lunga, e le maggiori difficoltà degli attaccanti in caso di una riga troppo corta. Questa riga è chiamata *galah* ed è essa appunto che dà il nome al gioco presso diversi popoli che lo praticano. Corrisponde nel nostro disegno alla riga AB.

Perpendicolari a questa si tracciano ora tante righe quanti sono i giocatori della squadra. Nel nostro caso tre (CD, EF e GH). Negli angoli G ed H si disegnano ora due cerchi che costituiranno le basi di arrivo degli attaccanti. Scopo del gioco è infatti giungere a una delle basi G o H e ritornare indietro senza essere stati "presi" dagli avversari.
I giocatori attaccanti si pongono al di fuori della linea di partenza (nella figura: CD, chiamata *ujung*) dove si trovano i numeri 1, 2 e 3, che rappresentano, appunto, i giocatori. I difensori saranno invece nelle posizioni 4, 5 e 6. Ora attenzione: gli attaccanti possono muoversi liberamente

all'interno del campo di gioco, cioè nel rettangolo delimitato dalle lettere CDHG. I difensori invece possono correre solo lungo le linee trasversali, e cioè 4 lungo la CD, 5 lungo la EF e 6 lungo la GH. Inoltre 6 può anche correre lungo la *galah*, cioè da A a B. Gli attaccanti cercheranno dunque di "mangiare il riso", di giungere cioè sani e salvi, senza essere stati toccati da un avversario, nei cerchi G o H e tornare indietro oltre la linea CD (*ujung*). La vittoria e il punto saranno segnalati gridando a squarciagola "Dilo! Dilo!" (Libero, libero!).

Nel caso in cui il difensore riesca a toccare un avversario, le due squadre si scambieranno i ruoli. Può essere interessante anche osservare che i giocatori Gayo per dare inizio alla partita non contano fino a tre, come potrebbe accadere tra noi, ma fino a sette. La mistica del numero comunque ricompare: il tre e il sette sono entrambi, come si sa, numeri connessi con pratiche magiche e credenze religiose.

Il gioco ci sembra interessante perchè presuppone ovviamente un grado di affiatamento e di "altruismo" notevoli. È un vero e proprio gioco di squadra, anche se elementare. È evidente infatti che per riuscire a "mangiare il riso" un giocatore deve essere aiutato dagli altri che opereranno diversivi nei confronti degli avversari, pur cercando di non farsi prendere. Il sacrificio dei giocatori che così operano sarà compensato dalla vittoria della squadra. Il vincitore non è più l'individuo che eccelle sugli altri, ma colui che ha raggiunto l'obiettivo grazie a un coordinamento che coinvolge imprescindibilmente anche quelli che apparentemente non compaiono, i gregari, gli "altri" compagni di squadra. In altre parole ci troviamo di fronte a una codificazione di regole di gioco che non è più "naturale" e tende a creare difficoltà fittizie, riproducenti quelle reali forse, ma in un modo altamente simbolico. Non è, in altri termini, la semplice gara di abilità individuale dove, se l'ambiente è artificiale, lo è solo in quanto pone tutti i giocatori nelle stesse condizioni di partenza: la gara di tiro con l'arco, dove il bersaglio non è nè uomo nè animale, ma un qualunque tondo di paglia o di legno, nè la gara di corsa in cui il tracciato è obbligatorio e predisposto, ma nella quale gli atleti corrono davvero, cercano davvero di superarsi. Qui non solo sulla forza prevale ormai l'abilità, ma addirittura i difensori sono costretti a seguire regole "innaturali": potrebbero benissimo correre fuori dalle righe e prendere gli avversari, ma si assoggettano alla convenzione come se davvero non potessero farlo.

Presso molti popoli "primitivi" esistono ancora forme di combattimento ritualizzato, che servono in qualche modo a rafforzare i vincoli tra clan diversi, oppure a scaricare tensioni e a rappresentare simbolicamente e magicamente la rappacificazione. Talvolta questi scontri, combattuti con armi vere, terminano con morti e feriti anche se la norma è di non colpire davvero, di fermarsi a tempo. Siamo insomma al limite. Anche qui abbiamo una sorta di gioco di squadre: non più combattimento individuale di due atleti, che lottano uno contro l'altro, nè la prima codificazione della gara sportiva. C'è il gioco a squadre, ma con la regola di non uccidere non sempre rispettata per cause di non riuscita interiorizzazione della regola stessa.

Il gradino successivo è proprio nel gioco a squadre, di cui abbiamo esempi nel calcio, nella pallacanestro, dove le regole saranno assai più complesse e lo scopo reale (la vittoria) è mediato e mascherato dall'uso della palla.

Nel nostro caso abbiamo ancora uno scontro tra avversari, divisi in squadre, con regole che limitano il vero scontro e che addirittura codificano i movimenti dei giocatori. Non è il gioco del prendersi, diffuso tra i bambini di tutto il mondo, perchè qui la codificazione degli spostamenti è forte; tuttavia possiamo dire che quantitativamente questo gioco è tra i più semplici giochi di squadra e ci dà una chiave per capire che cosa sia e come sia nato il gioco di squadra.

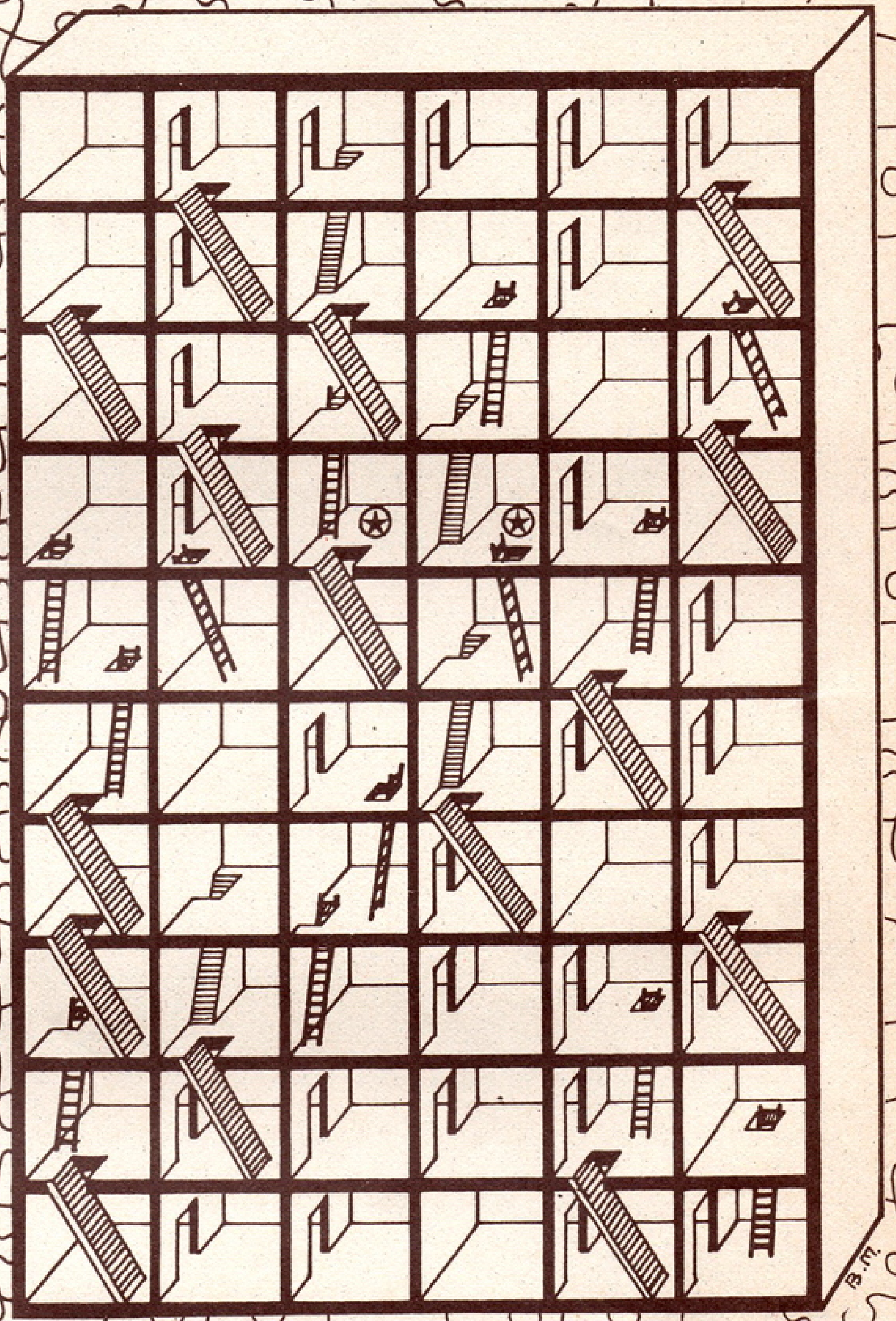
Il che poi ci interessa anche perchè è da questo tipo di giochi che derivano i giochi "tranquilli", i giochi "intelligenti". Non è difficile immaginare il nostro gioco del *ketaktam* trasposto su una scacchiera, trasformato in un tranquillo e immobile gioco di riflessione, in cui il campo è ridotto a dimensioni portatili e i giocatori umani sono diventati dei semplici gettoni o delle pedine.

Non a caso nelle società a cultura orale i giochi di questo tipo sono rari. I grandi giochi si sviluppano nelle società più complesse, dove esistono la scrittura e una "cultura" in grado di grandi astrazioni e simbolizzazioni, libera anche da molti bisogni materiali, grazie a un'economia organizzata: nella Mesopotamia e nell'India, nella Cina e nel bacino del Mediterraneo.

Anche i Gayo conoscono gli scacchi, naturalmente, ma probabilmente in un passato non molto lontano non era solo il rituale magico-religioso del gioco che interessava, ma anche il lato sportivo, fisico, di esercizio guerresco e venatorio. Aspetti che la società del benessere, affidando a caste speciali i compiti di far la guerra e cacciare, possono cominciare a mettere da parte, coltivando i piaceri intellettuali.

PERGIOCO

Durante la costruzione di questo appartamento a dieci piani, l'idraulico continuò a dimenticare i suoi arnesi, e a volte fu piuttosto difficile ritrovarli, anche se erano a pochi metri di distanza da lui. Quando lasciò gli arnesi in una stanza al settimo piano, come fece a raggiungerli partendo dalla stanza accanto, contrassegnata, come la prima, da una stella? Trovate la strada da una stella all'altra.



DA GIO CA RE



Pagina mancante

L'Alquerque e lo Zamma

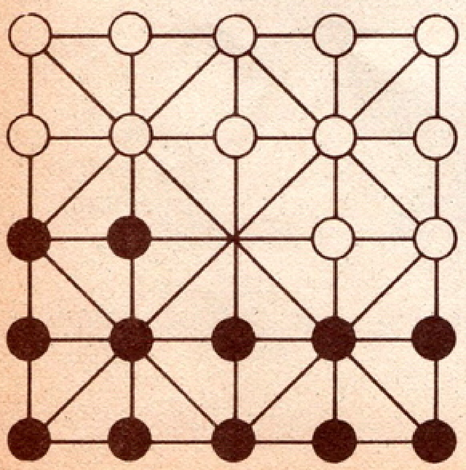
Hanno 3500 anni; furono introdotti in Spagna dagli Arabi; sono ricchi di varianti e di sorprese. Ecco le regole e le caratteristiche di gioco

L'Alquerque è un gioco classico, di origine antichissime (alcuni schemi di gioco, incisi da ignoti muratori sulle pietre del tempio di Kurna, a Tebe d'Egitto, risalgono al 1400 avanti Cristo) che gli Arabi, presso cui era chiamato "el-qirkat", introdussero in Spagna.
Nel "Libro dei giochi" compilato tra il 1251 e il 1282 sotto la personale supervisione di re Alfonso di Castiglia, è definito gioco "da giocare con la mente"; di fatto è il progenitore della Dama e presenta, sia nella scacchiera che nelle regole, tratti di forte somiglianza con numerosi altri giochi praticati in diverse parti del mondo.
Lo proponiamo insieme alle varianti dell'Alquerque quadruplo e dello Zamma, seguendo le regole spagnole poichè quelle in uso presso gli Egizi non ci sono state tramandate.

Alquerque

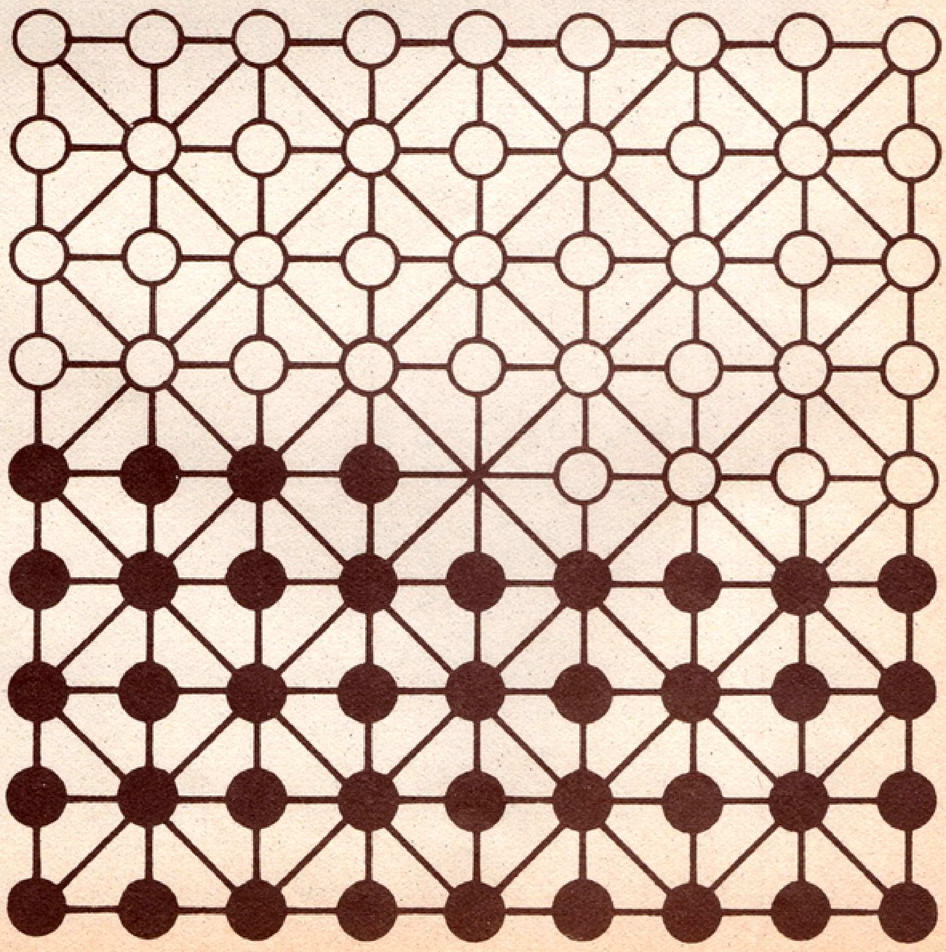
1. Si gioca in due, con dodici pedine per giocatore. Per prima cosa si stabilisce chi prende le pedine bianche e chi le nere, e chi effettuerà la prima mossa.
2. Le pedine devono essere disposte secondo lo schema indicato dalla figura 1.
3. Ogni giocatore, a turno, muove una pedina di un punto. È possibile muovere in avanti, di lato e diagonalmente. È vietato muovere all'indietro.
4. La cattura di una pedina avversaria si effettua quando le pedine dei due giocatori si trovano in due punti adiacenti e quando, dietro la pedina avversaria (nelle direzioni indicate dalla regola precedente) vi è un punto vuoto. In questo caso, la pedina avversaria del giocatore viene saltata ed è tolta dal gioco, mentre il giocatore che ha effettuato il salto occupa il punto vuoto. A seconda delle circostanze, è possibile effettuare sia salti singoli che salti multipli. È vietato, viceversa, catturare all'indietro.
5. La cattura è obbligatoria. Il giocatore che vi si sottrae si vedrà, alla fine del turno, "soffiare" la pedina con cui ha omesso di effettuare la cattura.

figura 1



6. La pedina che raggiunge la casa dell'avversario resta bloccata, a meno che non possa effettuare catture. In questo caso, può riprendere (o continuare) a muoversi normalmente, anche se ovviamente il suo senso di marcia è cambiato.
7. Raggiunge la vittoria chi: a) cattura tutte le pedine avversarie oppure, b) le blocca nella propria casa senza lasciar loro la possibilità di effettuare delle mosse. In questa seconda ipotesi, il giocatore vince anche se le pedine avversarie bloccate sono più numerose delle sue.
La patta si ottiene invece quando le pedine impossibilitate a muovere sono in numero uguale sia per il bianco che per il nero.

figura 2



Alquerque quadruplo

La principale differenza, rispetto al gioco precedente, consiste nelle dimensioni della scacchiera (vedi figura 2) e nel numero delle pedine impiegate, che sono 20 per giocatore.
Per il resto, le regole sono identiche, anche se l'Alquerque quadruplo mette in evidenza molto più della sua versione "normale" la parentela con la dama.

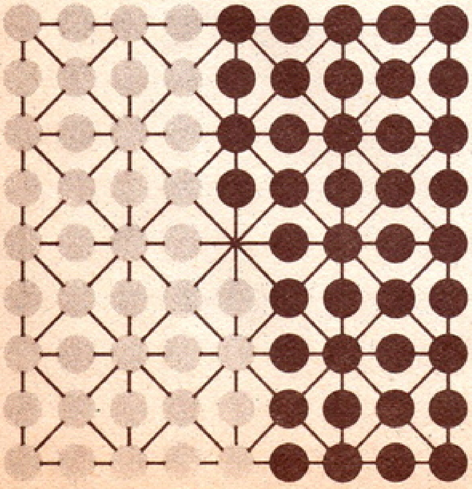
Zamma

Dallo stesso originario ceppo egiziano dell'Alquerque deriva anche lo Zamma, che però non ha mai oltrepassato lo stretto di Gibilterra ed è rimasto in Africa, ove è tuttora praticato dalle popolazioni del Sahara che lo giocano tracciandone lo schema sulla sabbia.
Di impianto scopertamente maschilista e (come vedremo) "religioso", il gioco non dispiacerebbe probabilmente all'Imam Khomeini, se avesse modo di conoscerlo. Nello Zamma, infatti, un gruppo di

pedine rappresenta gli uomini (che iniziano per primi) e l'altro le donne. Chi vuole poi praticare il gioco nella versione "sahariana", dovrà fare in modo di utilizzare pezzetti di legno per gli uomini e pallottoline di sterco di cammello per le donne. Ed ecco le regole:

1. La scacchiera dello Zamma è simile, ma non identica, a quella dell'Alquerque quadruplo. Per complicare i movimenti dei pezzi, infatti, non vengono tracciati i segmenti orizzontali che collegano tra loro i punti della seconda, quarta, sesta e ottava fila. Un confronto tra la figura 3 e lo schema dell'Alquerque quadruplo aiuta a visualizzare la differenza.
2. Anche la disposizione dei pezzi (vedi figura 3) è differente. Qui le pedine, anziché in orizzontale, vengono disposte in verticale.
3. Gli uomini (nel nostro schema, i neri) iniziano per primi.
4. La cattura può essere effettuata in qualsiasi direzione, sia ortogonale che diagonale, ma è ammesso esclusivamente il salto singolo.
5. La cattura è obbligatoria e la pedina che ometta di effettuarla viene catturata a sua volta.
6. Quando una pedina raggiunge la casa avversaria (si tenga presente che, nello Zamma, le due case sono i lati sinistro e destro della scacchiera, e non l'alto e il basso come nell'Alquerque) viene promossa a damone, e contraddistinta in qualche modo dalle altre. Nello Zamma il damone si chiama "mullah", che sarebbe l'equivalente islamico del nostro sacerdote.
7. Rispetto alle normali pedine, il mullah un vantaggio enorme: muove di quante case vuole, in qualunque direzione, e può catturare sia con il salto singolo che con il salto multiplo.
8. Il mullah, però, ha una limitazione: non può catturare una pedina che, a sua volta, abbia già effettuato una cattura nel corso della partita.
9. Lo Zamma è un gioco di cattura puro e semplice, in cui non esistono situazioni di blocco. La condizione per arrivare alla vittoria è di catturare tutte le pedine avversarie.

figura 3





Un esempio, una partita

Presentiamo a titolo esemplificativo una partita commentata di Alquerque.
La notazione è, con alcune semplificazioni, quella della dama. Tutti i punti, a partire dalla colonna orizzontale superiore, sono stati numerati progressivamente. La prima colonna, quindi, recherà da sinistra a destra i numeri da 1 a 5, la seconda da 6 a 10, e così via.
Per ogni mossa, è stato indicato il punto di partenza e il punto di arrivo della pedina. La cattura è stata indicata con il segno":".

Bianco	**Nero**
1.8-13	18:13-8

Il nero ha aperto la serie delle catture. La mossa, d'altronde, era obbligata.

2.3:8-13	17-18

Con questa mossa, il nero dà il via a una serie ininterrotta di cinque catture. Il bianco, infatti, è costretto a catturare e a lasciare esposta la propria pedina in 13.

3.7:12-17	22:17-12
4.4-3	18:13-8
5.3:8-13	19:13-7
6.1:7-13	11:6-1:2-3

L'ultima mossa del nero è una chiara esemplificazione di salto multiplo.

7.13:12-11	16:11-6

Il nero ha concluso questa fase accerchiando le pedine bianche e portandosi in vantaggio di due pezzi. La partita si svilupperà, nelle prossime mosse, in una serie di "trappole" poste alle pedine bianche.

8.14-13	24-19
9.13-12	19-13

Ed ecco scattare la trappola. Il bianco è costretto a mangiare. Sarà una cattura disastrosa.

10.9:13-17	21:17-13:12-11

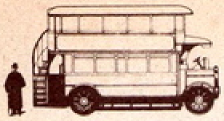
Il bianco è rimasto con tre pedine.

11.5-9	6-7
12.9-14	23-19
13.14:19-24	25:24-23
14.15:20-25	7-8
15.10-15	23-19
16.15:19-23...	

e il bianco ha perso perché le sue due pedine sono rimaste bloccate nella casa avversaria.
Il bianco, a dire il vero, aveva un'alternativa, ma sarebbe servita soltanto a prolungare di qualche mossa la propria agonia. L'alternativa era:

16.25:19-13	8:13-18
17.15-14	11—12

e a questo punto le uniche possibili direttrici del bianco erano: 14-19, con nero 18:19-20, oppure 14-13, con nero 12:13-14. Per il bianco proprio non c'era scampo, poiché anche tornando in 15 sarebbe stato costretto a mangiare dal bianco in 19.



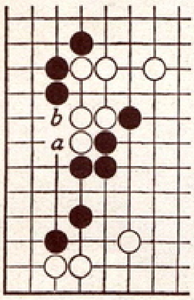
Go

Watari, il ponte, e tanti problemi

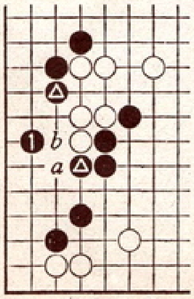
Un nuovo tesuji per connettere due gruppi amici e "passar sotto" gli avversari

di Marvin Allen Wolfthal

Volendo dare ai giocatori un consiglio generale, si potrebbe citare una frase di Iwamoto Kaoru 9-dan: "La cosa importante è connettere le proprie pietre e separare quelle del nemico". È un consiglio che farà sorridere un giocatore forte, come se si dicesse a uno scacchista "Difendi il tuo Re e attacca quello dell'avversario". Il senso profondo della frase di Iwamoto potrebbe sfuggire, invece, ad un principiante.
Infatti, sarebbe possibile interpretare tutta la struttura del Go dal punto di vista di connessione e sconnessione, soprattutto per quanto riguarda i concetti di forza e debolezza, di attacco e difesa. È evidente che il giocatore che non riesce a collegare i propri gruppi dovrà occuparsi più spesso della formazione di occhi, cioè dovrà far vivere molti piccoli gruppi. Di conseguenza egli non avrà quasi mai il tempo per attaccare il nemico.
Non sorprenderà quindi che i diversi tipi di connessione e di collegamento costituiscano un settore fondamentale e ricco dei tesuji. Intanto, una data situazione può offrire più possibilità di effettuare una connessione, ed è essenziale saperle valutare tutte.
Questo mese faremo conoscere un tipo di connessione assai utile: *watari,* ossia "il ponte". Con questo tesuji si collegano due gruppi amici passando sotto un gruppo nemico e sfruttando le caratteristiche del bordo del Go-ban.
Nel dia. 1, il nero desidera connettere i suoi gruppi. Un principiante tenderebbe a giocare in 'a', ma dopo 'b' del bianco questa mossa risulta inefficace.

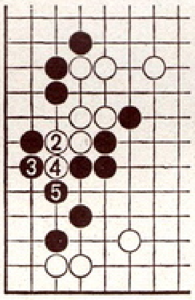


dia. 1



dia. 2

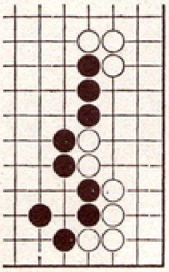
1 nel dia. 2 è la mossa giusta. Il bianco non può in nessun modo rompere il legame ora stabilito tra le due pietre Δ. Se bianco in 'a', nero taglia in 'b', e la pietra 'a' è morta.
In finale di partita il bianco può ridurre leggermente il territorio nero con le mosse del dia. 3, ma come si vede il nero resta sempre ben collegato.



dia. 3

Ecco un altro esempio:

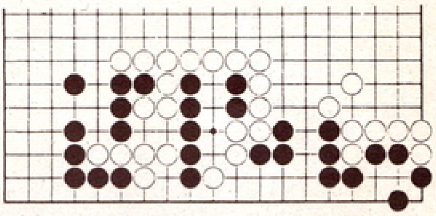
Problema I:



Il bianco deve connettere le sue pietre.

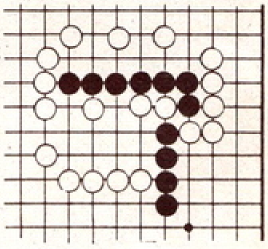
Il problema seguente ha una risposta di tipo un po' diverso:

Problema II:



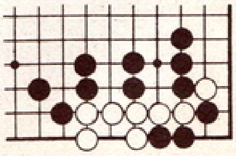
Le sette pietre nere nel centro sono in pericolo mortale, ma esiste una mossa che permetterà un collegamento con i gruppi amici sia a sinistra che a destra.
Negli altri problemi di questo mese riprendiamo argomenti già esaminati in passato. E intanto avvisiamo che fra poco daremo ai lettori la possibilità di vincere un Go-ban risolvendo una serie di problema piuttosto impegnativi. Cominciate quindi ad allenarvi con questi:

Problema III



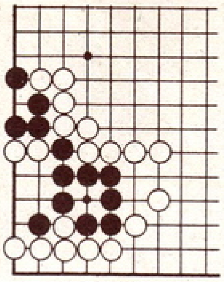
Il nero salva le sette pietre circondate.

Problema IV



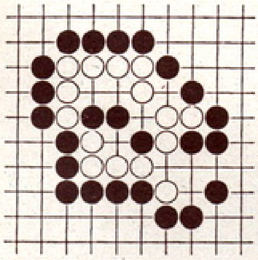
Il nero uccide.

Problema V



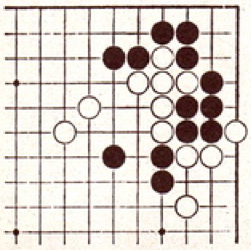
Il nero vive.

Problema VI



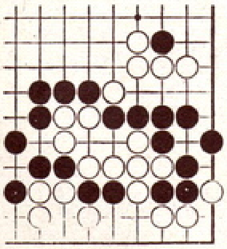
Il bianco vive.

Problema VII



Anche se sembra che il bianco sia riuscito a mettere in salvo le sue sei pietre, il nero può ancora catturarle.

Problema VIII



Il nero può catturare le pietre bianche "di taglio" che separano i suoi due gruppi principali.

Le soluzioni sono pubblicate a pag. 256

AZ, un problema, una storia

Ricordate i problemi di giugno? Proseguiamo il discorso di allora: la dissezione

di Raffaele Rinaldi

Riprendiamo il discorso sui problemi di dissezione geometrica che avevamo iniziato in giugno ("Pergioco" n. 6). Il destro ci è offerto dal primo problema che avevamo posto e di cui ripeto qui, per chiarezza, l'enunciato: nota la dissezione che fa passare dal quadrato al rettangolo in 3 pezzi, sapreste passare dal rettangolo al quadrato nel minor numero di pezzi? Ecco ancora la dissezione del quadrato e il rettangolo che ne risulta:

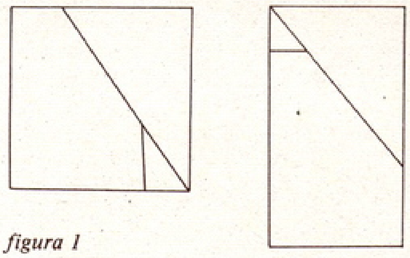
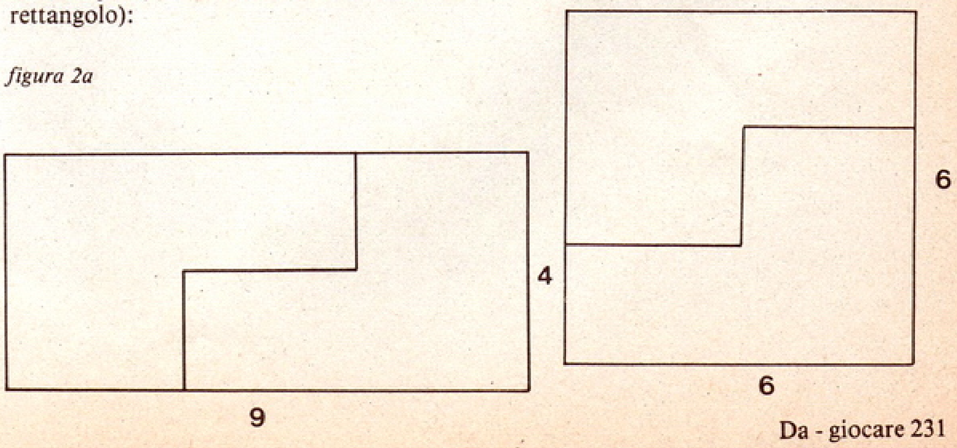


figura 1

Nell'affrontare il problema, qualcuno può aver pensato (e aver speso tempo, carta, matita e gomma) che il passaggio dal rettangolo al quadrato possa sempre e comunque avvenire in 3 pezzi. Niente di più sbagliato: o meglio, se ciò è avvenuto è perchè le dimensioni scelte stavano in un determinato rapporto tra loro e si è trattato quindi di un caso particolare. Intanto conviene subito dire che la più semplice dissezione che porta dal rettangolo al quadrato avviene con 2 pezzi (cioè con un taglio). Qualcuno che ci abbia riflettuto, deve aver subito intuito la validità della cosiddetta "strategia della dissezione a scalini". Ecco un esempio (con le dimensioni dei lati del rettangolo):

figura 2a



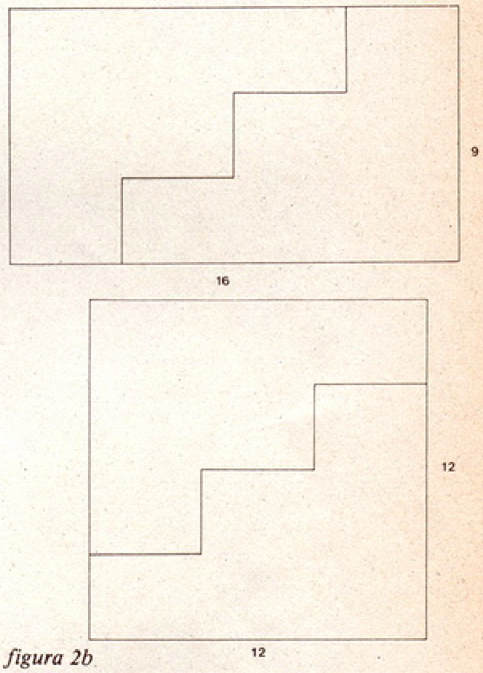


figura 2b

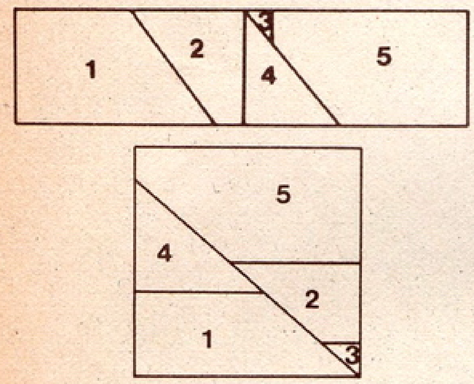
Tuttavia, anche in questo caso, la "strategia dello scalino" risolve una particolare classe di problemi. Essa infatti, come si è dimostrato, vale per tutti quei rettangoli in cui il rapporto base/altezza è esattamente di 4:1. Vale inoltre anche per una serie di rettangoli di dimensioni particolari come per esempio 9×4 che genera un quadrato di 6×6; oppure 16×9 che dà un quadrato 12×12; e ancora di un rettangolo 25×16 che genera un quadrato di 20×20; ecc. Avrete certo riconosciuto nelle dimensioni di questi rettangoli e nei numeri che le esprimono dei quadrati: e in particolare

dei quadrati di numeri consecutivi. Il che ci permette di formulare una regola generale anche se parziale. Tutti i rettangoli i cui lati si possono esprimere come n^2 e $(n+1)^2$ e per i quali vale il rapporto

$$\frac{(n+1)^2}{n^2} \leqslant \frac{4}{1}$$

sono trasformabili in quadrato in 2 pezzi (con un taglio): vale cioè la "strategia dello scalino".
Esistono evidentemente infiniti rettangoli in cui il rapporto base/altezza è minore di 4 a 1. Sono tuttavia necessari tre pezzi (secondo la costruzione in figura 1) o più per trasformare rettangoli in cui il rapporto già detto è minore di 4:1 ma non è della forma $(n+1)^2/n^2$.
E nel caso in cui il rapporto base/altezza sia maggiore di 4 a 1? È questo il caso più complesso e, a parte alcuni casi particolari, sono necessari ben 5 pezzi per la trasformazione. Il metodo, semplice invero ma difficile da trovare, richiede dapprima la suddivisione del rettangolo in due rettangoli e quindi l'applicazione ai due rettangoli della regola generale già vista. Ecco un esempio:

figura 3



Passiamo ora agli altri problemi proposti. Quello relativo alla scacchiera da ricondurre a un quadrato aveva una sola difficoltà: assodato semplicemente che la soluzione deve essere una scacchiera quadrata di 9×9 caselle, il problema consiste nell'operare tagli in modo da mantenere l'alternanza nero-bianco delle case. Ecco allora la soluzione (le righe marcate indicano i tagli) in 3 pezzi:

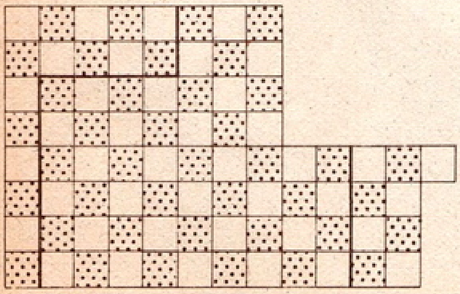
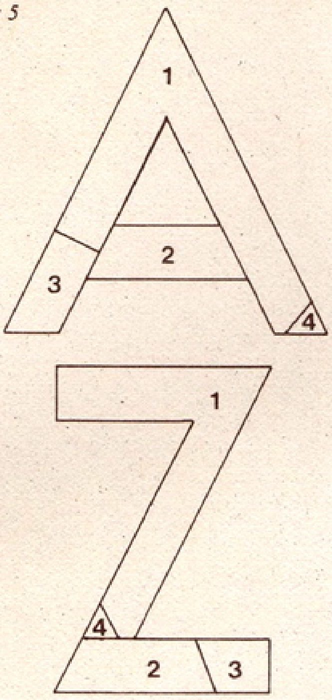


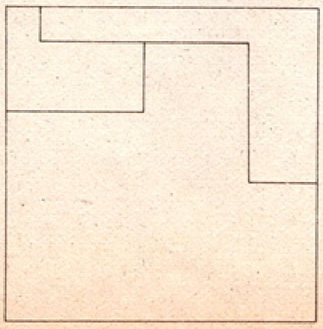
figura 4

Il terzo problema, trasformare la A in Z con il minor numero di pezzi è la seguente (in 4 pezzi) in cui la difficoltà maggiore consiste nel determinare il piccolo triangolo equilatero.

figura 5



Poichè i problemi relativi alle dissezioni ci porteranno sempre più lontano, propongo per questo mese un solo problema abbastanza complesso. Con l'espressione "quadrare un quadrato" si intende — nel nostro campo — la dissezione di un quadrato nel massimo possibile di quadrati aventi fra loro dimensioni diverse. L'enunciato mi sembra chiaro. Provate a lavorarci sopra e poi riprenderemo il discorso anche in base alle vostre soluzioni.
Tra le soluzioni inviate (e giunte in ritardo per essere pubblicate sul numero scorso) a proposito dei problemi relativi alla costruzione dei numeri interi con quattro 4 ("Pergioco" n. 5) sono da citare le notevoli costruzioni di Sergio della Valle dell'Università di Napoli, che ha usato l'operatore cr(1n4) ossia: caratteristica del logaritmo naturale. Ecco un esempio:
$4 \times 4! + 4! + \mathrm{cr}\,(\ln 4) = 71$
che era il numero più difficile da costruire.



Riprendiamo il discorso sul cubo magico occupandoci, come preannunciato il mese scorso, del cubo 2×2×2 che corrisponde all'ordinamento e al posizionamento degli otto vertici di un cubo di qualsivoglia dimensione.
Si tratta di un "passaggio obbligato" in ogni caso, e questo rende il discorso di grande interesse.
Questo procedimento si divide in tre fasi: nella prima si dispongono due colori opposti su due facce opposte (A e B); nella seconda fase si separano, ovvero si porta tutto un colore su una faccia e l'altro sulla faccia opposta; nella terza ed ultima si ordinano i pezzi (intendiamo sempre e solo quelli d'angolo) su queste due facce.
Durante la prima fase un colore e il suo opposto sono ai nostri fini equivalenti; presa quindi fra le dita della mano sinistra una qualsiasi copia di pezzetti con questi colori, in modo tale che le facce interessate appaiono su A, si osserva in B se vi sia una coppia analoga e la si dispone sotto la prima costruita (quindi in BFS e BRS). Qualora non vi fosse in B una tale coppia, sarà elementare ottenerla agendo unicamente sulle facce D e B. Sempre usando solo di queste due facce sarà semplice costruire una terza coppia, a patto di essere in certi casi disposti a mutare la composizione della seconda. A questo punto portate questa terza in ADF e ADR con i colori interessati in A. Restano così da sistemare solo due pezzi inDBF e DBR, e qui potrete trovarvi in tre diverse situazioni:
a) i colori interessati sono su B, e allora la prima fase è conclusa;
b) i colori interessati sono su D;
c) i colori interessati sono su F e R.
Il caso "b" si riconduce immediatamente al "c" eseguendo F^2S^2B'; si tratta perciò unicamente di trovare la soluzione del caso "c". Semplice: DB $D'AS^2A'D$.
Siamo così giunti alla seconda fase nella quale invece distinguiamo i due colori, nelle facce A e B, ed è veramente banale ottenerlo prendendo fra le dita una coppia omogenea, ossia di un solo colore, e agendo sempre solo su D e B. L'unica importantissima
precauzione che è necessario avere per non perdere quanto costruito nella prima fase, è quella di muovere sempre D di due scatti, ossia con D^2 mentre ovviamente per B questa comprensibilissima limitazione non sussiste.
Vi farei un insulto spiegandomi dettagliatamente (sono al massimo 5 mosse). Passo perciò alla terza fase nella quale in partenza tutti i pezzi d'angolo di un colore sono su A e quelli dell'altro su B.
In questa fase osservate per prima cosa i contorni delle vostre due facce A e B (considerando sempre e solo gli 8 pezzi d'angolo) e contate in totale quante coppie omogenee laterali (del tipo di quelle gialle di Fig. 6 delle istruzioni) trovate. Quì le possibilità sono sei:

Un Cubo 2×2×2

Tre fasi per otto angoli partendo da due colori su due facce opposte. Tutto chiaro, vero? Ecco la spiegazione

di Paolo Zandonella Necca

a) 8 coppie, i vostri angoli sono già a posto;
b) nessuna coppia: $F^2D^2F^2$;
c) una sola coppia: posti i due pezzi in SAF e SAR in modo che la coppietta di colori laterali sia su S, eseguire $F^2D^2F^2A'$ e vi ritroverete nel caso "d" già con la giusta presa e posizione per la manovra indicata;
d) 5 coppie: ciò significa che una faccia ha già le sue quattro coppiette laterali a posto e che l'altra ne ha una sola; prendete il cubo in modo che quest'ultima sia in DAF e DAR e poi $D^2B'D^2BD^2B'$ $F^2D^2B'F^2$;
e) 2 coppie: questo è insieme al seguente il caso più sfortunato e purtroppo il più frequente. Si può logicamente risolvere considerandolo un doppio caso "d" e quindi posta una delle due coppie in DAF e DAR eseguendo la solita sequenza $D^2B'D^2BD^2B'F^2D^2B'F^2$ ci si ritrova ancora in una situazione "d" da riposizionare e risolvere;
f) 4 coppie: ovvero una faccia ha tutte laterali a posto e l'altra nessuna. Anche qui si prende il cubo in modo da avere quest'ultima in A, si esegue la solita sequenza del punto "d" e ci si ritrova nella situazione "d"; si riposiziona e si riesegue.

Sono convinto che almeno le soluzioni dei punti "e" ed "f" possano essere migliorate evitando di considerarle dei doppi "d". Certo in tal modo il procedimento è semplice da memorizzare: la chiave è costituita dalle due mosse F^2D^2, mentre $D^2B'D^2BD^2B'$ servono nel caso sia opportuno conservare le posizioni sulla faccia B. Le due code F^2 o $B'F^2$ servono unicamente per ridividere i due colori sulle facce. Ho considerato ogni possibile caso, ma penso sia più veloce imparare il meccanismo e impratichirsi ad usarlo nelle varie situazioni.

Accantonato, almeno per ora, il cubo 2×2×2, si può passare a cose più divertenti occupandoci di sequenze. A partire da questa situazione (gli 8 vertici in posizione e allineamento e i centri a posto) si può riordinare il cubo magico usando una sola sequenza; la più semplice è quella della Fig. 13 delle istruzioni (Pergioco - aprile 1981) completata dalla ripetizione della mossa 2, ovvero, in quella posizione: Seq. 3 $[G^2B^2G^2B^2]$ che ottiene come risultato (AF, AR; BF, BR). Se noi la esaminiamo a prescindere dal suo punto di applicazione, scopriamo che scambia due cubetti opposti su una faccia a patto di scambiarne altri due opposti fra loro sulla faccia opposta a quella considerata. Sì, perchè non è necessario far scambiare BF con BR si può anche scambiare BS con BD; basta "posizionarli" prima della sequenza con (B) e ritornare a posto alla fine con (B') ossia: (B) $[G^2B^2G^2B^2]$ (B') che può costituire un'altra sequenza riducendola a Seq. 4 $[BG^2B^2G^2B]$ dato che $B^2(B') = B$. Il suo risultato sarà appunto (AF, AR; BS,BD).

Cerchiamo allora di chiarire il concetto di "posizionamento" con un esempio. Se avessi in AR il pezzo che ha per posto AF potrei, eseguendo la sequenza, metterlo nella sua sede... ma allora non mi resta che portarlo, dovunque si trovi, in AR, scambiarlo con la sequenza e poi ritornare indietro cominciando dalla ultima mossa di posizionamento fatta e eseguendole tutte nel verso opposto. Volendo scambiare fra loro AF con AD usando la nostra Seq. 3 devo portare AD in AR in qualsiasi maniera, per esempio (DAD'A'), eseguire poi la sequenza $[G^2B^2G^2B^2]$ e quindi tornare indietro con (ADA'D'); certo si sono scambiati anche BF e BR ma questo — lo sapevamo — era il prezzo da pagare.

Faremo più avanti un altro esempio più complesso. Per ora torniamo al nostro cubo con solo gli angoli a posto (e ovviamente i centri). A questo punto ci basta fissare il posto AF, cercare dove sia il pezzo che a questo ben si adatta, portarlo in AR (in modo però che non lo scambio abbia il giusto allineamento), eseguire la sequenza, e infine tornare indietro (la condizione finale degli 8 angoli fa da buon controllo). Eppoi avanti così in maniera che ogni serie "posizionamento, sequenza, ritorno" collochi almeno un pezzo al suo posto. Ma i vari BF e BR? Inizialmente lasciate che si scambino pure, essendo pezzi comunque in disordine. Poi, quando cominceranno a scarseggiare i pezzi fuori posto da scambiare senza danno, dovrete preoccuparvi nel posizionamento di mantenere o formare nei posti adatti una coppia simile. Andando avanti la cosa risulterà ovviamente sempre più difficile perchè sempre meno saranno i pezzi fuori posizione. Niente paura. Scambiate due pezzi opposti fra loro con due che sono già entrambi al loro posto, di modo che la volta dopo, o una delle successive, siano facilmente individuabili e si possa riutilizzarli riordinandoli automaticamente.

E se un pezzo è già in posizione ma girato su se stesso? Bisognerà allora prima tirarlo fuori e poi rimetterlo a posto correttamente.

Facciamo ora un esempio commentato. Eseguite la Seq. 1 di Rubik sui pezzi AF e AR di un cubo in ordine. Per riordinarlo usando solo la Seq. 3 faremo (ma non è il solo modo):
— $[G^2B^2G^2B^2]$ per portare i pezzi fuori dai loro posti scambiando in BF e BR due comodi (sequenza senza posizionamento);
— (B) per riparare la coppia comoda BF, BR dalla successiva mossa d posizionamento;
— R'CR' per mutare l'orientamento del pezzo AR;
— (B') per riporre in posizione la coppia comoda BF,BR;
— $[G^2B^2G^2B^2]$ per scambiare AF con AR riportando contemporaneamente a posto i pezzi BF e BR;
— (BRC'RB') ritorno del posizionamento della seconda sequenza.

E vi propongo una gara. Disfiamo il cubo alla stessa maniera con (DRSF) eseguita nove volte ossia $(DRSF)^9$. Gli 8 angoli saranno alla fine a posto e così i 6 centri, ma gli altri 12 pezzi dovremo riordinarli usando solo la Seq. 3, eventualmente preceduta da un posizionamento e allora *obbligatoriamente* seguita da un ritorno che sia esattamente l'inverso del posizionamento.

Il cubo va mantenuto per chiarezza sempre col medesimo orientamento iniziale (fissatevi la disposizione dei colori dell'angolo ADF, per esempio) e ciò comporterà che la sequenza avrà diverse scritture ma sempre la medesima struttura. Ad esempio potrà presentarsi come $[C^2S^2C^2S^2]$. Sarà allora utile scriverla (sempre fra parentesi quadre per individuarla più facilmente) mentre le serie di posizionamento e di ritorno le manterremo fra parentesi tonde.

Le soluzioni saranno quindi di questo tipo: (posiz. 1) [Seq. 3] (ritorno posiz. 1) (posiz. 2) [Seq. 3] (rit. posiz. 2) [Seq. 3 senza posizionamento] (posiz. 4) [Seq. 3...]. Avrà vinto chi ci invierà la soluzione che esegue la Seq. 3 il minor numero di volte e, a parità di sequenze, chi ha utilizzato il minor numero di mosse di posizionamento.

Il mese prossimo vi darò una soluzione commentata mossa per mossa.

P.S. Per un errore sul numero di Luglio, a pag. 56 è apparsa in fotografia fra 'I due dadi' e il Super-Arlecchino il Verme e non l'Arlecchino di cui si parlava nell'articolo. Credo che fosse comunque semplice intuirne la configurazione basandosi sullo scritto, comunque ripeterò che per ottenerlo bisogna, a partire da un cubo in ordine, trasformare tutti i 12 pezzi del tipo (XY) in (XY+).

Master Mind

Sogno di un piolo di mezza estate

di Francesco Pellegrini

Siamo decisamente in agosto e sicuramente ben pochi di voi hanno l'intenzione di "subire" un articolo di spiegazione tecnica sul Master Mind. A ragione. Meglio godersi il sole sulla spiaggia e ritemprare le forze in attesa degli appuntamenti di settembre. Che fare allora? Per gentile autorizzazione dell'editore "Altri Segni" potrete trascorrere il tempo leggendo questo capitolo del libro "Gregor, il Master Mind in un mondo di colori". È il sogno di Giannino, un sogno che mette in evidenza tutta la bellezza ed il fascino dei colori, un sogno che rende reale al di là della fantasia, il mondo dei piolini colorati.

IL SOGNO

Il Lido di Venezia. Campionato mondiale di golf. Sei finalisti con quattro palline a testa. Ogni giocatore un colore diverso. "Il sogno di Giannino era decisamente in technicolor". E tutti i concorrenti erano Gregor, ma mentre l'originale aveva il mantello nero, sciarpa gialla e cappello rosso, gli altri avevano gli stessi indumenti a colori scambiati. Il secondo Gregor aveva il mantello rosso con sciarpa nera e cappello giallo. Il terzo aveva la pipa, sempre attorcigliata e fumata con posata lentezza, di colore azzurro. Il quarto gli occhi bianchi che più bianchi non si può. Ovviamente nessuno aveva il cavalletto e la cartella, ma tutti al loro posto impugnavano le mazze da golf.
Ed il Gregor numero uno che aveva la mazza azzurra giocava con la pallina azzurra, e chi aveva il bastone rosso possedeva le palline dello stesso colore. Un festival di colori.
Le buche da raggiungere, in prossimità degli Alberoni, erano quattro. Vinceva chi metteva più palline per primo nelle singole buche.
Quando una pallina era entrata, la buca si chiudeva e nascondeva gelosamente il suo segreto, proprio come l'ostrica la perla. Alla fine tutte e quattro le buche erano chiuse e una voce che veniva dal nulla comunicò ai presenti l'inizio della gara di Master Mind.
Il problema era stabilire che palline ci fossero nelle buche, e non era cosa semplice, c'erano infatti ben 1296 possibilità. Potevano essere quattro azzurre, e sarebbe stato un En Plein per il Gregor originale, quello che aveva impugnato la mazza dello stesso colore del suo cavalletto. Ma se ci fossero state tre verdi ed una gialla? O due nere e due bianche? O quattro diverse?
La voce dal nulla comunicò che dopo ogni singolo tentativo avrebbe dato, sussurrandola all'orecchio, la risposta chiave ad ogni partecipante alla gara. Disse inoltre che il tempo massimo era di venti minuti e che non si potevano superare i sei tentativi.
Giannino dormendo e sognando pensava a quello che aveva chiesto a Gregor, proprio quella mattina: "È meglio che parta con quattro colori diversi o con delle ripetizioni?"
E il Lido cominciò a girare. E i Gregor si scambiavano mantelli e cappelli. E le buche divennero vulcani che eruttavano lava ora rossa, ora gialla, adesso verde. E venne il drago che affrontò San Giorgio. Ed il leone rincorreva i colombi in Piazza San Marco.
E al posto di San Giorgio, lì in alto sulla colonna, c'era Merlino col Cubo di Rubik in mano. E tutto prese a girare ancora una volta. E i colori si mischiavano ai colori.
Ed il Cubo di Rubik diventava sempre più grande. Ma anche lui alla fine fu sommerso dall'acqua alta che copriva la città. E sparì la Ca' D'oro, e il Ponte di Rialto venne inghiottito, la Salute non c'era più. Riva degli Schiavoni spazzata via. Tutto era verde azzurro. Azzurro Azzurro del mare chiaro, verde dell'acqua torbida.
Solo Giannino poteva salvare Venezia, ma per farlo doveva trovare la combinazione segreta.
Doveva scoprire il colore delle palline nascoste nelle quattro buche. Non poteva attendere, doveva decidersi ad iniziare. La Serenissima Repubblica era nelle sue mani.
Anche Marco Polo che stava per imbarcarsi per il lontano Oriente era stato sommerso dall'acqua alta. Chi si sarebbe recato alla corte del Gran Khan se il piccolo giudecchino avesse fallito?
Giannino si mise a pensare ed antenne invisibili lo collegarono con Mago Merlino, ed il vecchio saggio, sempre col Cubo di Rubik in mano, lì sull'alto della colonna, con l'acqua che ormai gli lambiva la veste, non lesinava certo i suoi consigli.
Giannino tornò ancora una volta col pensiero alla domanda che aveva posto in mattinata a Gregor. Ma questa volta lo capovolse. C'erano nella combinazione segreta quattro colori diversi o delle ripetizioni? E in tal caso quanti tipi di ripetizioni potevano nascondersi dentro le quattro buche?
— Può esserci un colore ripetuto quattro volte — disse Giannino al giudice fantasma — e questa è una possibilità, o magari un colore ripetuto tre volte, accoppiato ad un colore diverso. —
"Bene — disse la voce dal nulla — siamo a due, ma non basta. Le possibilità di combinazioni, indipendentemente dal tipo di colori usati sono di più, decisamente di più."
— Ma anche quattro colori diversi, o ripetuti due a due — incalzò Giannino — Sì, le possibili combinazioni, indipendentemente dai colori usati possono essere solo quattro. —
"Aspetta, aspetta a dare sentenze troppo affrettate — lo fermò Merlino — ce n'è ancora una di via d'uscita ed è quella che prevede un colore ripetuto due volte, accompagnato da altri due colori diversi tra loro. Le possibilità di scelta, non pensando ai colori, ma solo a come possono essere combinati in quantità, sono dunque cinque e non quattro.
Sono Merlino il mago e quindi senza timore di essere smentito adesso te le ricapitolo tutte e cinque. Starà a te capire a cosa serve questa indicazione e ad agire di conseguenza. Possiamo quindi avere

R R R R un colore ripetuto quattro volte.
R R R V un colore ripetuto tre volte ed uno diverso.
R V R V due colori ripetuti entrambi due volte.
R R V N un colore doppio e gli altri due diversi.
R V N G quattro colori tutti diversi tra loro.

Queste e solo queste sono le vie, e solo una di queste potrai imboccare se vorrai trovare l'uscita del Labirinto. Non ci sarà Arianna col suo filo ad aiutarti, solo la tua logica, la tua sensibilità, il tuo sentimento e la voce del Minotauro che ti darà le rispose dopo ogni tentativo.
Questo è il detto di Merlino il Mago, del mago supremo che ti invita ad iniziare l'avventura per la conquista del tuo Vello d'Oro. Hai dunque cinque strade, da quale partirai?

La posta di Pellegrini

Paolo Prina. *Il quiz proposto lo pubblicheremo in settembre, ma solo come soluzione obbligata. Il tuo ragionamento infatti, pur brillante, si è dimenticato una possibile combinazione. Nel Master Mind non sempre ci sono quattro colori diversi, possono figurare anche delle ripetizioni. Comunque insisti su questa strada e mandaci altri quiz.*

Marco Passarello. *La "quasi" certezza al Master Mind fa brutti scherzi; non ti fidare. Il consiglio che ti do è di organizzare dei tornei di Master Mind anche nel quartiere. Così, da campione di condominio, potrai andare avanti e trovare avversari sempre più validi. Ad ogni modo impegnati anche al New Master Mind ed al Super, e se poi non trovi avversari "duri", ricordati che ce n'è uno che non tradisce mai, l'elettronico.*

Elisa Gualzetti. *Complimenti per le risposte ai quiz parola; centro pieno in entrambi i casi. E visto che ti appassionano tanto, perchè non ce ne invii qualcuno da sottoporre a tutti i lettori?*

La dama cinese si veste di numeri

Una nuova e originale versione dell'antico gioco, basata sull'impiego delle calcolatrici tascabili. La mappa è al centro delle pagine "da giocare"

di Maurizio Casati

La *dama cinese*, contrariamente al nome che porta, è un gioco relativamente moderno, una variante dell'Halma inventata in Inghilterra alla fine del secolo scorso.
Si gioca su di una scacchiera a forma di stella a sei punte, una per giocatore, su ognuna delle quali sono poste dieci pedine; ogni giocatore avrà un colore diverso, per poter distinguere le proprie pedine da quelle dell'avversario.
Scopo del gioco è quello di far raggiungere alle proprie pedine le caselle occupate precedentemente dalle pedine dell'avversario diametralmente opposto: chi per primo ottiene tale risultato, è il vincitore.
Vi sono tre tipi possibili di mosse (le caselle annerite sono quelle occupate da una pedina avversaria o propria, non fa differenza):
a) *passo*: (vedi fig. 1) la pedina in 5 può spostarsi sia in 1 che in 7 che sono libere, ma non in 6 che non si trova su una delle direttrici, nè in 8 che è occupata da un'altra pedina.
b) *salto semplice*: (vedi fig. 2) la pedina che si trova in 1 può saltare la pedina in 8 perchè la casella in 2 è libera, mentre non può saltare la pedina in 7 dato che la casa 4 è occupata. I salti devono sempre avvenire lungo le direttrici; non esiste la presa, dunque le pedine saltate possono essere le proprie o quelle dell'avversario.
c) *salto multiplo*: (vedi fig. 3) la pedina in 2 può non solo saltare la pedina in 1, ma può proseguire il salto superando anche le pedine in 3 e 5 perchè le case 9, 6 e 4 sono libere. Il salto multiplo è permesso, ma non obbligatorio; la pedina, per convenienza strategica, potrebbe benissimo fermarsi in 6, rinunciando all'ultimo salto permesso.
Dopo che un giocatore avrà eseguito la sua mossa, toccherà al giocatore alla sua sinistra.
Il numero dei giocatori può variare da due ad un massimo (evidentemente) di sei; se il numero dei giocatori è dispari, uno dei due giocatori dovrà spostare le sue pedine nella punta non occupata da nessun altro giocatore: questo non comporta alcun vantaggio sostanziale.
La strategia del gioco consiste nel piazzare le pedine in modo da formare una catena che permetta di ottenere salti multipli il più possibile lunghi: questo procura grossi vantaggi nell'avvicinamento alla meta; attenzione però che di questi vantaggi l'avversario non tragga maggior profitto!
Si può anche eseguire un solitario, che consiste nel piazzare le dieci pedine sulla punta di una stella e raggiungere con il minor numero di mosse le caselle diametralmente opposte.
Ogni casella porta un numero da 1 a 9, escluse le punte che portano il numero 0.
Il primo giocatore imposta il numero 123 sulla calcolatrice; per eseguire una mossa occorre ottenere un numero avente due cifre identiche.
Si può arrivare a questo aggiungendo, sottraendo, moltiplicando o dividendo il numero per una cifra tra 1 e 9 (non è possibile ottenere un risultato con decimali o un numero che non sia di tre cifre).
Ottenuto un numero con due cifre identiche, si potrà spostare una propria pedina su una casa che porta la cifra ripetuta mediante una delle mosse sopra elencate; una volta eseguita la mossa la calcolatrice passerà al giocatore successivo che partendo dal numero presentato sulla calcolatrice vedrà di avere come risultato un numero a lui favorevole.
Esempio:
il primo giocatore: 123 - 2 = 121
potrà eseguire una mossa di tipo *passo* (fig. 1) e portare la pedina sulla casella 1;
il secondo giocatore: 121 × 2 = 242
potrà eseguire un *salto semplice* (fig. 2) e portare la sua pedina sulla casella 2;
il terzo giocatore: 242 + 2 = 244
potrà eseguire un *salto multiplo* (fig. 3) e portare la pedina sulla casella 4.
Le caselle contrassegnate con lo 0 sono le caselle Jolly, perchè è possibile raggiungerle con una qualsiasi combinazione di due cifre identiche; esse sono poste sulle punte delle stelle per impedire una situazione finale di stallo.
Il numero dei giocatori e il solitario riprendono le stesse regole della dama cinese classica; per chi invece preferisce complicare le cose, possiamo suggerire di utilizzare questa regola: è possibile muovere la pedina sulla casa data dal numero ripetuto dalle due cifre, solo se il punto di partenza è dato dal terzo numero visualizzato sulla calcolatrice.
E per concludere, una proposta per i lettori: iniviate le vostre soluzioni del solitario. Le migliori verranno pubblicate.

figura 1

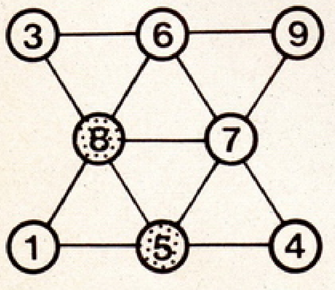


figura 2

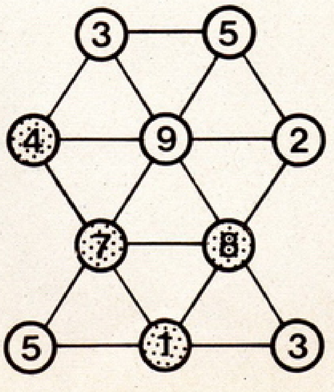
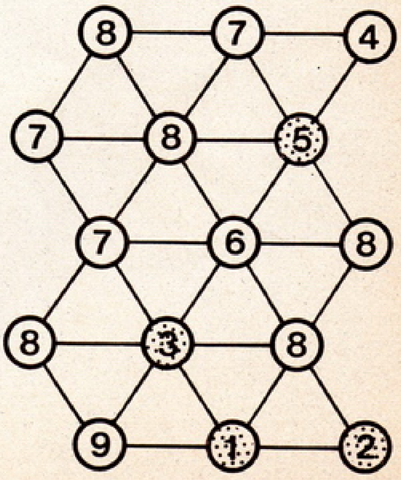
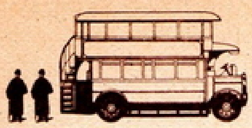


figura 3





Un Quadrato del Quindici versione computer

di Gaetano Anderloni

Conoscete il Quadrato del Quindici, quel gioco costituito da una cornice nell'interno della quale sono collocate 15 tesserine, numerate e scorrevoli in tutte le direzioni, che occorre riordinare con il minor numero di spostamenti? Questo programma simula quel gioco con alcune varianti che ne rendono più complessa la soluzione.

Le tesserine nella simulazione computerizzata sono sostituite da lettere alfabetiche (dalla A alla P). Il microcalcolatore le dispone in modo casuale sul video in un quadrato di 16 caselle (4 × 4). Ogni casella è numerata da 1 (prima casella in alto a sinistra) a 16 (ultima casella in basso a destra).

La prima variante è dunque la presenza di una tessera in più non avendo il computer i vincoli di natura "meccanica" del gioco tradizionale.

Per questo stesso motivo è stato possibile introdurre due altre varianti, l'una relativa al movimento delle tessere necessarie per procedere al riordino, l'altra per dare possibilità al giocatore che si trova in difficoltà di effettuare, una sola volta per partita, una mossa... liberatoria.

Per rimettere le tessere in ordine alfabetico bisogna farle ruotare di una posizione a gruppi di quattro in senso orario mediante una semplice istruzione: scrivendo cioè sulla tastiera del computer il numero della casella in alto a sinistra del gruppo di quattro tessere che si intende far muovere.

Se si osserva la numerazione delle caselle si rileva che i numeri validi per il comando di rotazione so 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11.

I restanti numeri possono essere utilizzati solo nel caso in cui il giocatore decida di utilizzare la mossa speciale di cui si è fatto cenno e che consente di scambiare fra loro due lettere adiacenti.

In questo caso le istruzioni da introdurre con la tastiera sono queste: – 1, seguita dai numeri delle caselle ove sono collocate le lettere da scambiare.

1	**2**	**3**	**4**
5	**6**	**7**	**8**
9	**10**	**11**	**12**
13	**14**	**15**	**16**

A	**B**	**C**	**D**
E	**F**	**G**	**H**
I	**J**	**K**	**L**
M	**N**	**O**	**P**

Il computer non partecipa al gioco se non come arbitro, e non consente mosse illecite. Alla fine, comunica il numero di mosse impiegate per effettuare il riordino e, in caso di più prove, la media ottenuta per ciascuna di esse.

Il programma è abbastanza semplice e può essere scritto su tutti i microcomputer che dispongano di un BASIC di 8 K, salvo alcune possibili varianti richieste da particolari versioni di tale linguaggio. Ad esempio nel microcomputer TRS 80 l'istruzione della riga 160 deve essere così modificata: – 160 T$ = CHR$ (RND (16)).

In caso contrario la casualità della disposizione iniziale delle lettere sarà compromessa.

```
5 CLS
8 PRINT TAB(10)"** R I O R D I N O **"
11 DIM B(16),B$(16)
12 INPUT"ISTRUZIONI";A$:IF LEFT$"A$,1)="N"THEN 140
15 PRINT TAB (3)"CAMPO DI GIOCO"
25 FOR I=1 TO16:B(I)=I:NEXT I
30 PRINT:FOR I=1 TO 13 STEP 4
35 PRINT TAB(2);B(I);TAB(6);B(I+1);TAB(10);B(I+2);TAB(14);B(I+3 )
40 NEXT I:PRINT
45 PRINT"LE POSIZIONI NEL CAMPO DI GIOCO SONO OCCUPATE A CASO"
47 PRINT"DA LETTERE(DA A a P).SCOPO DEL GIOCO E'METTERLE IN "
50 PRINT"ORDINE ALFABETICO?RUOTANDOLE A GRUPPI DI QUATTRO"
55 PRINT"IN SENSO ORARIO DI UNA POSIZIONE ALLA VOLTA"
56 PRINT"HAI CAPITO;:INPUT C$:IF C$<>"SI"THEN 15
60 PRINT"PER FAR CIO'BISOGNA INDICARE IL NUMERO DELLA POSI ="
65 PRINT"ZIONE IN ALTO A SINISTRA DEL GRUPPO DI 4 LETTERE "
67 PRINT"SCELTO.  LE MOSSE VALIDE SONO:1 2 3 5 6 7 9 10 11"
100 PRINT"UNA SOLA VOLTA PER PARTITA E'CONCESSA UNA MOSSA"
105 PRINT"SPECIALE:LO SCAMBIO DI DUE LETTERE ADIACENTI."
110 PRINT"  PER OTTENERLA?BATTERE -1 INDICANDO POI LE DUE"
120 PRINT"POSIZIONI DA SCAMBIARE."
130 PRINT"PER RICOMINCIARE DA CAPO,BATTERE ZERO."
140 FOR I=1 TO 16:B$(I)="0":NEXT I
150 FOR I=1 TO 16
160 T$=CHR$(INT(16*RND(1)+65))
165 FOR J=1 TO I
170 IF B$(J)=T$THEN 160
175 NEXT J
180 B$(I)=T$:NEXT I
190 M=0:S=0:PRINT"POSIZIONE INIZIALE":GOSUB 400
200 INPUT"POSIZIONE DI ROTAZIONE";I:IF I=0 THEN PRINT:GOTO 140
205 IF I=-1 THEN 510
210 IF I=4 OR I=8 OR I>12 THEN PRINT"NON VALE!RIPETI:GOTO 200
220 M=M+1:T$=B$(I+4):B$(I+4)=B$(I+5)=B$(I+1):B$(I+1)=T$
240 GOSUB 400
305 FOR I=1 TO 16
310 IF CHR$(I+64)<>B$(I)THEN 200
315 NEXT I
320 PRINT:PRINT"HAI RIORDINATO IN";M;"MOSSE":M1=M1+1:G=G+1
325 PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 15
330 PRIN:INPUT"GIOCHI ANCORA";A$:IF A$="SI"THEN 140
340 PRINT:PRINT"HAI GIOCATO";G;"VOLTE,OTTENENDO LA MEDIA"
350 PRINT"DI";M1/G;"MOSSE PER CIASCUNA PROVA"
400 PRINT:FOR I=1 TO 13 STEP 4
410 PRINT B$(I)" "B$(I+1)" "B$(I+2)" "B$(I+3)
420 NEXT I:PRINT:RETURN
510 INPUT"CHE POSIZIONI SCAMBI";X,Y
520 IF X<>Y+1 AND X<>Y-1 THEN PRINT"NON VALE,RIPETI:GOTO 510
530 S=S+1:IF S>1 THEN PRINT"MOSSA SPECIALE GIA'ESEGUITA:GOTO 200
540 T$=B$(X):B$(X)=B$(Y):B$(Y)=T$:GOTO 240
990 END
```

È crollato il record del mondo

Prima prova e primo strepitoso successo di un folto gruppo di lettori. Abbassato di una mossa il primato esistente

Il Trofeo di Brain Trainer è partito con slancio, raccogliendo una partecipazione notevolmente superiore alle previsioni. Non si è trattato solo di un elevato numero di giocatori, ma di un livello qualitativo eccellente. Il problema pubblicato a giugno chiedeva di superare il record mondiale vigente di 33 mosse. Tale indicazione (peraltro riportata sugli stessi stampati della casa produttrice del gioco) era errata, poichè il record era in realtà di 32 mosse. Diciamo "era" perchè numerosi lettori hanno abbattuto anche questo "muro" e sono scesi a 31: un risultato veramente strabiliante. L'obiettivo è stato centrato seguendo un unico tracciato logico, anche se tra giocatore e giocatore si sono registrate marginali varianti in apertura. Ecco una soluzione tipo, da seguire passo passo sul tavoliere:

1. B5/A6
2. D5/A7
3. E5/C6
4. E3-4/D5-6
5. E2/C7
6. E1/D7
7. B4/E1
8. A7/E2
9. B3/A7
10. D7/E3
11. B2/E4
12. D6/B2
13. D5/E5
14. A7/B3
15. A6/B4
16. C7/B5
17. D3-4/E6-7
18. D1-2/B6-7
19. A5/D1
20. B7/D2
21. A4/B7
22. A3/C7
23. A2/D3
24. E7/D4
25. C7/D5
26. A1/D6
27. E6/A1
28. B7/A2
29. C6/A3
30. B6/A4
31. D6/A5

Ed ecco ora la classifica:

William Pavesi, Corsico	31
Luciano Mauro, S. Giorgio di Nogaro	31
Giovanna Forteleoni, Roma	31
Giorgio Novella, Albisola Capo	31
Francesco Petrosino, Perito	31
Guido Piperno, Roma	31
Maria Favaretto, Mestre	31
Claudio Chinelli, Mantova	31
Cristiano Magni, Cologno Monzese	31
Enzo e Paola Fertitta, Palermo	31
Servilio Siviero, Rivoli	31
Roberto Cestaro, Spinea	31
Giorgio Tumelero, Valle S. Nicolao	31
Riccardo Caldari, Roma	31
Luigi Cannoniere, Napoli	31
Tiziano Barbieri, Parma	31
Giovanni Maggi, Napoli	31
Fabrizio Bertorino, Milano	31
Maurizio Marzi, Riano	31
Maurizio Bossi, Milano	31
Mauro Casartelli, Como	31
Eugenio Testaverde, Palermo	31
Maurizio Laurenti, Roma	31
Carlo Milella, Bari	31
Michele Merli, La Spezia	32
Franco Lucio Schiavetto, Roma	32
Chinelli Claudio, Mantova	32
Vincenzo Lucarini, Offida	32
Mauro Zoffoli, Cesena	32
Francesco Biraghi, Milano	32
Giovanni Brutti, Verona	32
Roberto Brancaleoni, Roma	32
Cristina Merlo, Roma	32
Marco Airoldi, Milano	32
Ciro Annunziata, Arzano	32
Angelo Neri, Forlì	32
Claudio Farinati, Rodano	32
Salvatore Adelfio, Palermo	32
Marco Nobile, Roma	32
Roberto Corona, Firenze	32
Giancarlo Pellegrinelli, Stezzano	32
Daniele Nicolosi, Casalecchio S/Reno	32
Marco Stortoni, Perugia	32
Gian Carlo Valli, Genova	32
Paolo Arcudi, Pordenone	32
Maurizio Nuti, Pisa	32
Massimiliano D'Emilio, Roma	32
Andrea Aristarchi, Reggio Emilia	32
Vanni Resemini, Brugherio	32
Simonetta Gesuita, Milano	32
lettore anonimo di Offida (AP)	32
Roberto Maurizio, Torino	32
Giovanni Ravesi, Roma	32
Luca Mantovani, Quinto di Tv	32
Riccardo Esercitato, Gorizia	32
Dario Crivello, Torino	32
Patrizio Fontana, Traversetolo	32
Ubaldo Staffilano, Torino	32
Giovanni Mantini, Bologna	32
Paolo Granata, Firenze	32
Marco Mei, Altedo	32
Gianluca Vezzadini, Torino	33
Santi D'Arrigo, Catania	33
Giovanna Barigione, Genova	33
Rina De Luca, Catania	33
Mariella Lantieri, Palermo	33
Fabrizio Vigevano, Milano	33
Gabriele Soranzo, Trieste	33
Paola Napoleoni, Roma	33
Mauro Mongardi, S. Lazzaro di Savena	33
Alberto Cortesi, Casalecchio di Reno	33
Riccardo Del Frate, Lucca	33
Claudio Casolaro, Napoli	33
Giuseppe Scagliarini, Bologna	34
Luca Ferrero, Torino	36
Angelo Galli, Milano	46
Vincento Granatelli, Palermo	N.V.

I vincitori con 31 mosse riceveranno un gioco della Mondadori Giochi e un attestato per il nuovo record ottenuto. Il loro nome è ormai entrato nella "storia" del Brain Trainer.
Ma il grande Torneo di Pergioco continua. Questo mese due nuovi problemi.
Ricordiamo che le regole sono state pubblicate sul numero di giugno e che, in ogni caso, sono identiche a quelle contenute nella confezione del gioco.
Ricordiamo che non è ammesso muovere i pioli della fila 1 se davanti ad essi si trovano altri pioli. Sottolineiamo questo aspetto perchè alcuni lettori hanno inviato soluzioni assai rapide (25 mosse) infrangendo questa regola.
L'ambiguità delle regole "ufficiali" aveva indotto in errore anche noi nella presentazione del gioco, in maggio. Ma a giugno, con l'avvio del Torneo, abbiamo tenuto a sottolineare l'esatta interpretazione della regola.

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	R	G	B	V
4	A	R	G	B	V
3	A	R	G	B	V
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

disegno A

Terzo problema di Brain Trainer. Occorre trasferire i pioli colorati (contrassegnati da lettere) dalla posizione del disegno A a quella del disegno B, rispettando le regole pubblicate sul numero di giugno. Il record da battere è di 33 mosse.

Legenda:
A = Arancione; R = Rosso; G = Giallo; B = Blu; V = Verde.

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	R	G	B	V	A
4	G	B	V	A	R
3	B	V	A	R	G
2	V	A	R	G	B
1	A	R	G	B	V

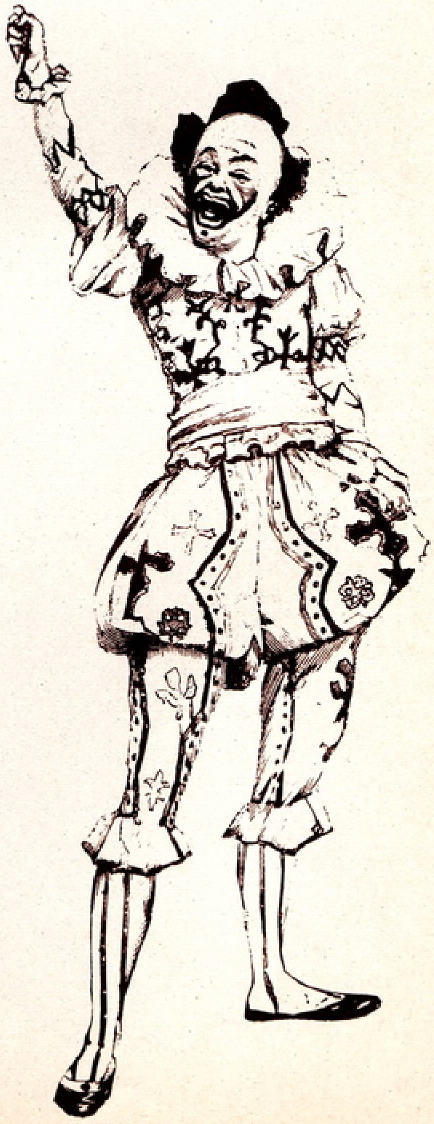
disegno B

Milligan, perchè disfarsene

di Carlo Eugenio Santelia

E' un singolare gioco per due persone che si pratica con due mazzi da 54 carte mescolati assieme.
Il mazziere, diverso a turno per partita, distribuisce dapprima 15 carte coperte a testa che i giocatori pongono sulla tavola alla rispettiva sinistra impilate in un mazzetto cosidetto di "scarico". I giocatori non possono prendere visione del valore facciale di queste carte e quindi il mazzetto di scarico è costituito da carte coperte: solo la carta superiore viene scoperta e così lasciata in cima al mazzetto. Subito dopo il mazziere fornisce cinque carte coperte a testa: queste carte vengono da ognuno dei due giocatori tenute in mano prendendone naturalmente visione.
Il resto delle carte non distribuite viene posto a mazzo coperto sul tavolo a formare il "tallone".
Il gioco si svolge formando colonne di carte in progressione ascendente (senza rispetto dei semi) dall'asso alla dama al centro del tavolo. I re, unitamente ai joker, fungono da jolly e possono sostituire qualunque altra carta *eccetto* gli assi, i sette e le dame.
Scopo del gioco è di disfarsi prima dell'avversario di tutte le carte del mazzetto di scarico.
L'avversario del mazziere inizia il gioco, ma solo se ha un asso fra le cinque carte di mano o quale carta scoperta del mazzetto di scarico e può proseguire sulla colonna iniziata con due (o un jolly), poi un tre (o un jolly) e così via; può anche arrestarsi dal giocare su una colonna e, possedendo un altro asso, iniziarne un'altra. Quando ha terminato di porre carte sulle colonne al centro ed anche se non ne ha posta neppure una, deve porre una delle sue carte di mano in tavola davanti a sé scoperta in area di parcheggio; a questo punto reintegra la sua dotazione di cinque carte in mano attingendo dal tallone e il turno passa all'avversario. Ogni giocatore ha la possibilità di quattro aree di parcheggio davanti a sé. In ognuna di queste aree ogni carta successiva alla prima copre la precedente a metà imprigionandola (in pratica a partita avanzata nelle 4 aree di parcheggio si formeranno altrettante file di carte scoperte ed embricate una sull'altra: solo l'ultima della fila è manovrabile e naturalmente la sua rimozione comporta la manovrabilità della carta che le era sottostante. Nel porre le carte nelle aree di parcheggio (ad ogni turno di gioco deve porne una) il giocatore segue il criterio a lui più conveniente: può caricarne solo due o tre, ad esempio, per lasciarne una o due libere o gravate di una sola carta che è quindi sempre manovrabile. Quando un giocatore riesce a giocare la carta superiore del mazzetto di scarico scopre immediatamente la successiva che può essere anche subito giocata se trova naturalmente posto in una delle colonne impilantesi al centro.
Da rilevare che le colonne centrali che si formano dall'asso alla dama non possono mai essere contemporaneamente più di quattro; quando una colonna è terminata la si toglie dal gioco e viene accantonata.
Quando il tallone è terminato, si riprendono tutte le carte delle colonne terminate e accantonate, si rimescolano e si pongono in tavola a formare il nuovo tallone.
Se un giocatore riesce a porre in tavola tutte le cinque carte della mano, ne prende altre cinque dal tallone e gioca di nuovo: se un giocatore si libera di quattro carte di mano, porrà la quinta in area di parcheggio e si rifornirà dal tallone di cinque carte ma il turno di gioco passerà all'avversario.
Al suo turno di gioco un giocatore può giocare (ovvero mettere in colonna al centro carte ascendenti) carte della sua mano, la carta superiore del mazzetto di scarico e anche carte terminali (libere) delle aree di parcheggio; al suo turno il giocatore manovra quante carte *può* e *vuole*: non c'è obbligo infatti di porre al centro una carta giocabile. Vince, come già detto, il giocatore che per primo termina le carte del mazzetto di scarico anche se ha carte residue in mano o in parcheggio. La strategia del gioco, più complessa di quanto possa sembrare a prima vista, consiste nel cercare di bloccare il gioco avversario (ad esempio nel non far proseguire una colonna centrale fino a consentirgli di giocare la carta superiore del mazzetto di scarico) e sopratutto nell'amministrare molto saggiamente le proprie aree di parcheggio embricando carta di valore numerico inferiore a quella che si copre in modo da poterle scaricare in successione.
Ricordare sempre che assi, sette e dame non possono mai essere sostituite con jolly.





Alla ricerca del down impossibile

di Franco Di Stefano

La tecnica del controgioco è sicuramente la parte più difficile del bridge, e spesso anche i "buoni" giocatori non trovano la strada giusta per battere un contratto. Se sovente lo svolgimento del controgioco è condizionato dagli scarti preferenziali del compagno, alcune volte questi non è in grado di aiutarci, e gli elementi per una buona difesa sono da ricercarsi nella dichiarazione avversaria e nelle carte del morto. Altre volte un contratto a prima vista imbattibile può cadere, purchè il compagno abbia una determinata carta; in questo caso non pensate di chiedere troppo alla fortuna, il buon bridgista sa sfruttarla specie nelle situazioni disperate. Eccovi 6 quiz di controgioco: se trovate il down, siete dei campioni, se non lo trovate, non preoccupatevi, voltate pagina e controllate attentamente le soluzioni; il down lo troverete al tavolo.

Mano N° 1

N / O E / S

Est:
♠ AQJ3
♡ AK4
◇ 54
♣ J1098

Sud:
♠ 86
♡ J3
◇ A109872
♣ 653

Dichiarazione

Ovest	Nord	Est	Sud
—	—	1♣	1◇
1♠	2◇	2♠	—
4♠	—	—	—

Nord attacca Q di quadri per il vostro Asso, ovest scarta il tre.
Come continuate?

Mano N° 2

Ovest:
♠ AQ8
♡ 854
◇ AKQJ3
♣ 53

N / O E / S

Sud:
♠ 65
♡ A93
◇ 52
♣ AK10964

Dichiarazione

Est	Sud	Ovest	Nord
1♡	2♣	2◇	—
2♡	—	4♡	—
—	—		

In sud attaccate A e K di fiori, il vostro compagno scarta il due e il sette. Come proseguite?

Mano N° 3

Nord:
♠ AK8
♡ A10863
◇ 1075
♣ KJ

Ovest:
♠ Q65
♡ KQ5
◇ QJ963
♣ A6

N / O E / S

Dichiarazione

Ovest	Nord	Est	Sud
1◇	contro	—	3♣
—	3♡	—	3S.A.
—	—	—	

In ovest attaccate Q di quadri, sud prende di Re e gioca il 4 di fiori. Come impostate la vostra difesa?

Mano N° 4

Nord:
♠ 653
♡ AKJ
◇ 102
♣ AQ1085

N / O E / S

Est:
♠ 8
♡ 107653
◇ KJ4
♣ J932

Dichiarazione

Nord	Est	Sud	Ovest
1♣	—	1◇	—
2♣	—	3S.A.	—
—	—		

Sud preso l'attacco di Q di picche, gioca Re di fiori e fiori per l'Asso e la donna di nord (ovest scarta picche) e ancora fiori per il vostro fante (ovest scarta cuori). Come proseguite in est?

Mano N° 5

Ovest:
♠ Q1096
♡ AKQ94
◇ 1063
♣ 4

N / O E / S

Sud:
♠ K754
♡ 65
◇ AK82
♣ K73

Dichiarazione

Ovest	Nord	Est	Sud
1♡	—	2♣	—
2♡	—	2♠	—
3♠	—	5♣	

In sud attaccate A di quadri, nord scarta la donna ed est il 5. Quale dovrà essere la vostra successiva mossa?

Mano N° 6

N / O E / S

Est:
♠ ————
♡ 10762
◇ AKQJ106
♣ K54

Sud:
♠ AQJ7
♡ K843
◇ 5
♣ AJ87

Dichiarazione

Ovest	Nord	Est	Sud
—	—	1◇	contro
surcontro	1♠	3◇	—
3S.A.	—	—	—

Il vostro compagno (nord) attacca di dieci di fiori che voi lasciate passare ed ovest prende di donna.
Quali dovranno essere i vostri scarti su tutte le quadri di est?

segue a pag. 242

Il problema del mese

Nord:
♠ J654
♡ Q62
◇ A
♣ QJ543

Ovest:
♠ Q
♡ J1097
◇ KQ1087654
♣ ————

N / O E / S

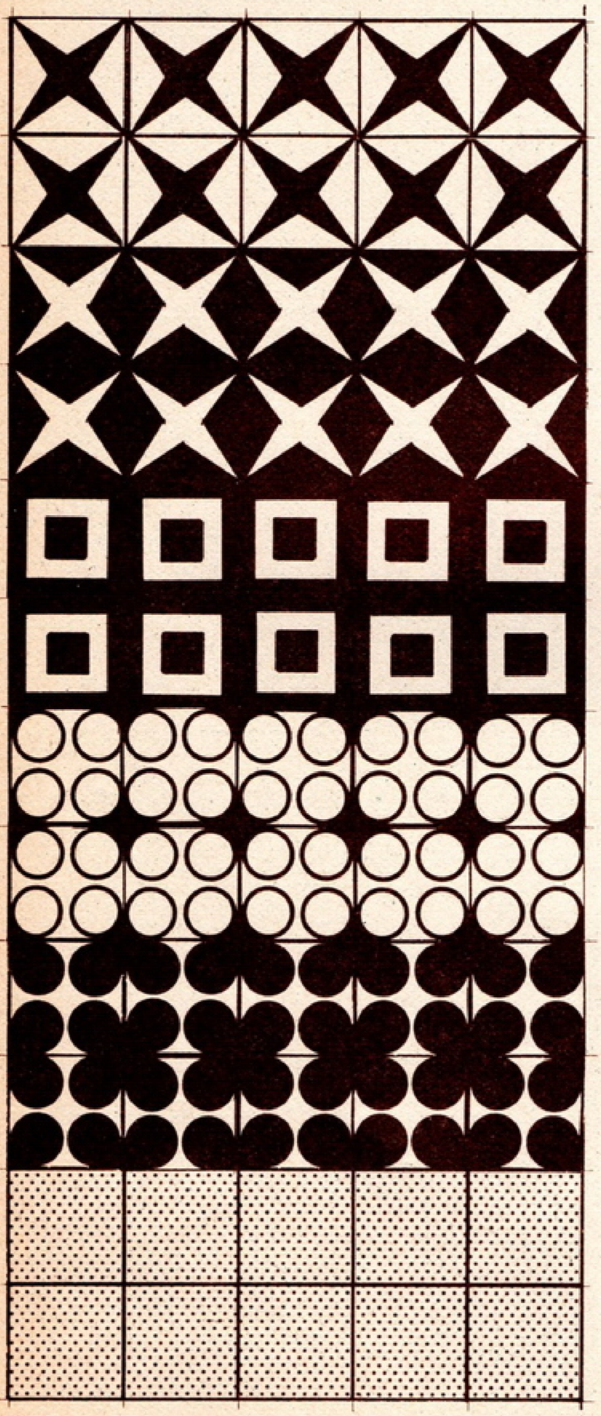
Est:
♠ 982
♡ K543
◇ 9
♣ 109876

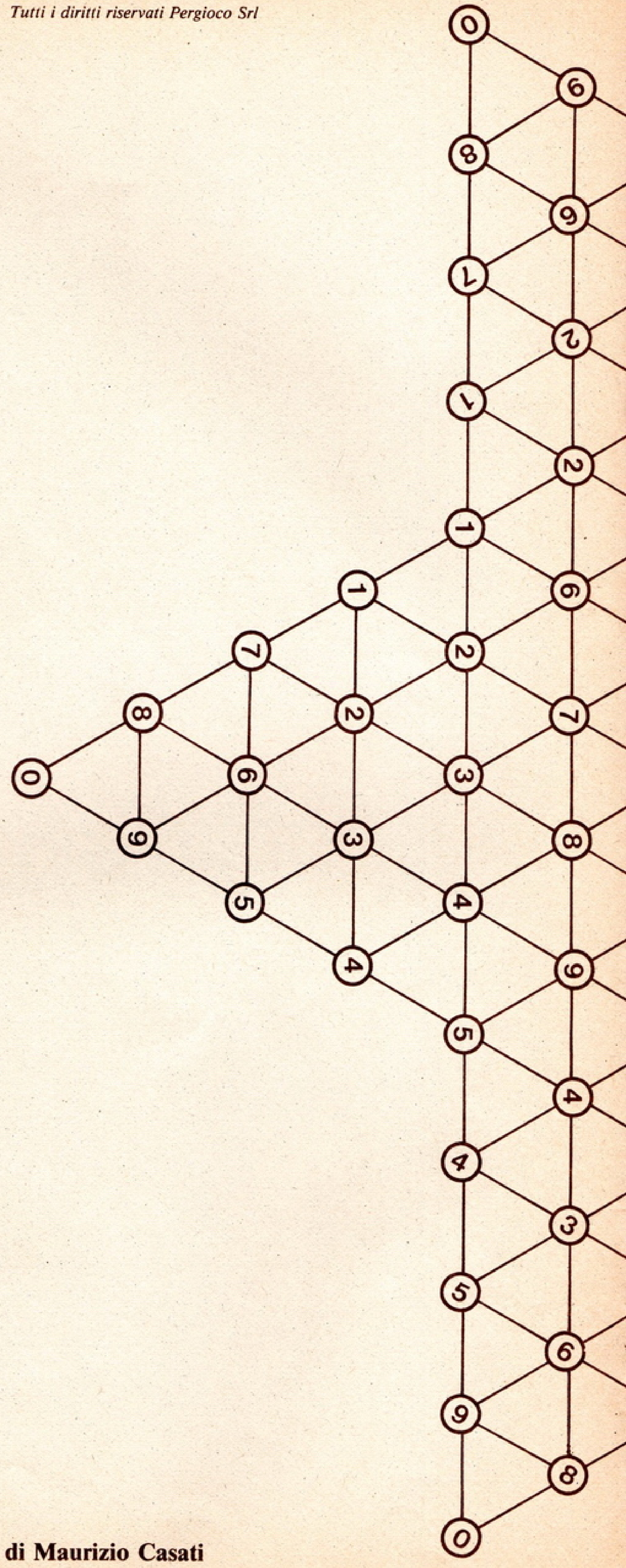
Sud:
♠ AK1073
♡ A8
◇ J32
♣ AK2

Sud gioca sette picche. Ovest attacca Re di quadri.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

Ritagliate lungo la linea tratteggiata e incollate su un cartoncino rigido. Tagliate quindi tutte le pedine servendovi di uno sgarzino.
Per chi vòlesse rendere più evidente la differenza tra una pedina e l'altra: utilizzare dei cartoncini di sei diversi colori.

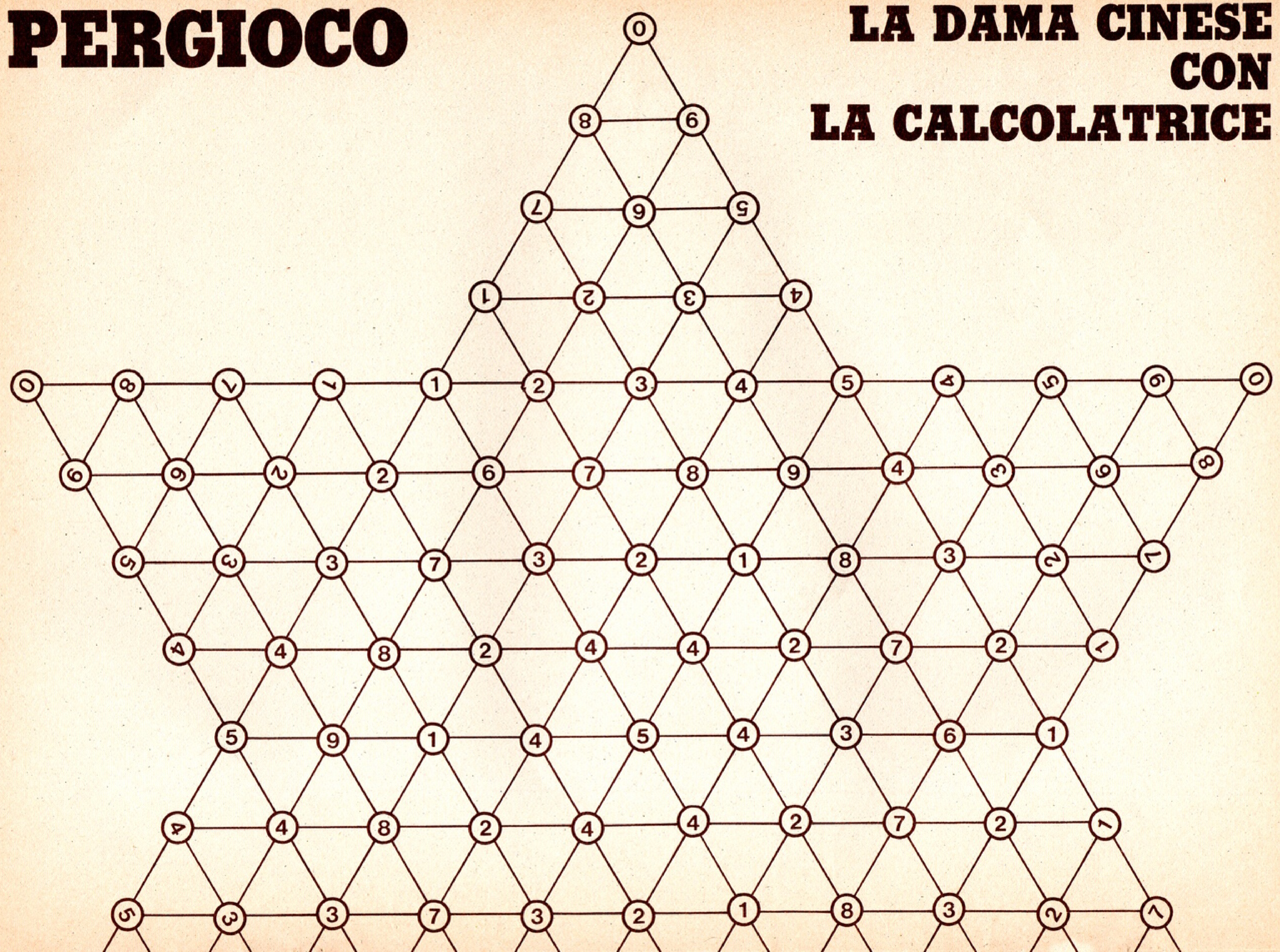




di Maurizio Casati

PERGIOCO

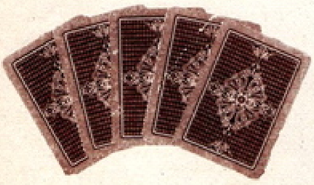
LA DAMA CINESE CON LA CALCOLATRICE



Mano N° 1

	♠ 72 ♡ Q965 ◇ QJ6 ♣ AQ72	
♠ K10954 ♡ 10872 ◇ K3 ♣ K4	N O E S	♠ AQJ3 ♡ AK4 ◇ 54 ♣ J1098
	♠ 86 ♡ J3 ◇ A109872 ♣ 653	

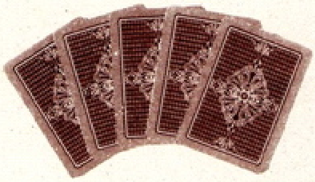
L'attacco di donna indica la mancanza del Re che è dunque in ovest. Unica chance per "battere" il contratto (partendo dal presupposto che il compagno abbia due levee a fiori) è la presa a cuori. Bisogna quindi anticipare questo colore prima che l'avversario possa affrancare le fiori. Ma attenzione: il ritorno corretto è tre di cuori (non fante); nell'ipotesi infatti che il compagno abbia Q e 9 di cuori, potrà lui stesso rigiocare il colore.



Mano N° 2

	♠ 109874 ♡ 106 ◇ 987 ♣ J72	
♠ AQ8 ♡ 854 ◇ AKQJ3 ♣ 53	N O E S	♠ KJ2 ♡ KQJ72 ◇ 1064 ♣ Q8
	♠ 65 ♡ A93 ◇ 52 ♣ AK10964	

L'apertura di est e i punti che vediamo al morto, escludono la possibilità che il compagno abbia una presa, unica possibilità quindi il dieci (o il fante) d'atout in nord. Bisogna quindi rigiocare fiori in taglio e scarto, e successivamente in presa con l'Asso d'atout ancora fiori, per il taglio di dieci del compagno e la conseguente promozione dell'atout.



Mano N° 3

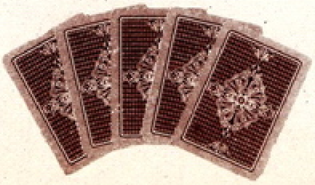
	♠ AK8 ♡ A10863 ◇ 1075 ♣ KJ	
♠ Q65 ♡ KQ5 ◇ QJ963 ♣ A6	N O E S	♠ J1042 ♡ J954 ◇ 42 ♣ 1072
	♠ 973 ♡ 7 ◇ AK8 ♣ Q98543	

Ovest deve prendere immediatamente con l'Asso di fiori per bloccare il colore nell'eventualità che est possegga il dieci, e tornare fante di quadri; se infatti apparentemente questa manovra "regala" una presa, in effetti fa saltare il rientro al dichiarante e non gli permette di realizzare le fiori.

Mano N° 4

	♠ 653 ♡ AKJ ◇ 102 ♣ AQ1085	
♠ QJ1094 ♡ 92 ◇ A976 ♣ 64	N O E S	♠ 8 ♡ 107653 ◇ KJ4 ♣ J932
	♠ AK72 ♡ Q84 ◇ Q853 ♣ K7	

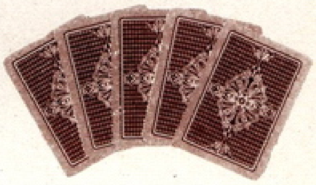
Deve essere evidente per est (in presa col fante di fiori) che il down dipende dalla realizzazione di quattro levee a quadri, deve giocare quindi J di quadri per forzare in un primo momento la donna e poter successivamente far l'impasse all'otto.



Mano N° 5

	♠ 82 ♡ 10873 ◇ QJ974 ♣ 95	
♠ Q1096 ♡ AKQ94 ◇ 1063 ♣ 4	N O E S	♠ AJ3 ♡ J2 ◇ 5 ♣ AQJ10862
	♠ K754 ♡ 65 ◇ AK82 ♣ K73	

Sud non dovrà continuare a quadri: è molto probabile infatti che il dichiarante sia singleton nel colore. Dovrà viceversa giocare cuori (e dopo ancora cuori) per isolare il morto e impedire che il dichiarante possa scartarvi delle perdenti.



Mano N° 6

	♠ 8643 ♡ Q5 ◇ 9873 ♣ 1092	
♠ K10952 ♡ AJ9 ◇ 42 ♣ Q63	N O E S	♠ ———— ♡ 10762 ◇ AKQJ106 ♣ K54
	♠ AQJ7 ♡ K843 ◇ 5 ♣ AJ87	

Il presupposto per battere il contratto è che nord sia in possesso della donna di cuori, di conseguenza i cinque scarti di sud dovranno essere tre picche e due cuori, ma attenzione: bisogna scartare il Re di cuori, per evitare la messa in presa nel colore.

Backgammon

Le lezioni dell'allenamento

Situazioni e problemi in previsione del Campionato del Mondo a Montecarlo

di Luigi Villa

Tra pochi giorni dal momento in cui sto scrivendo inizierà il Campionato del Mondo a Montecarlo e per rimanere in allenamento mi guardo qui e là qalche problemino di backgammon dai testi della mia ricchissima biblioteca backgammonistica. Vi mostrerò qualche situazione tra le più interessanti da me affrontate in questi giorni.
Nella tavola 1, "X" deve muovere 1-1 e "0" ha una pedina nel BAR.

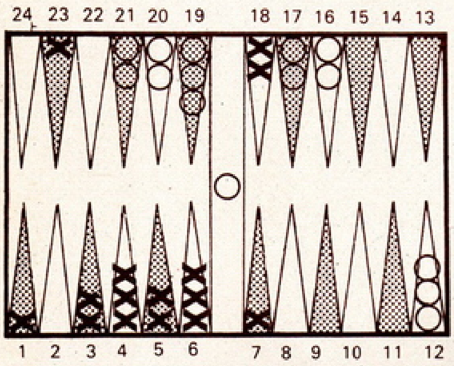


Tavola 1

Con i primi tre 1 mi sembra non ci possano essere dubbi coprendo il blot sul punto 1 con una pedina dal punto 4. Il problema diventa molto più complesso quando bisogna muovere l'ultimo 1. Vi sono, infatti, 3 possibilità: A) 23/22; B) 6/5; C) 7/6. Ieri mostrando questa situazione ai giocatori che affollano quotidianamente il piano-bar Ciumcium, punto d'incontro del Backgammon a Milano, solo due giocatori su quasi trenta interpellati mi hanno dato la soluzione esatta e sono per la cronaca Dario Monteverdi e Duccio Ciboldi, entrambi molto più forti nelle competizioni che in partita libera.
Ritornando alle tre possibili soluzioni, la prima da escludere è la "A" perchè ridurrebbe da 13/36 a 11/36 la possibilità di riuscire a scappare con la pedina dal point 23.
La mossa corretta è la C) cioè 7/6; le possibilità di chiudere il board al prossimo tiro sono eguali sia che X nuova 7/6 o 6/5 (nel primo caso chiude con doppio 2 o doppio 4 e nel secondo caso con 5/3.
Ora esaminerò i vantaggi e gli svantaggi che "X" ha a muovere nel modo C).
Il grande vantaggio è che al prossimo tiro se "X" tira doppio 6, 6-1, 6-2 non può muovere il 6 e non manda alcuna pedina fuori gioco.
Gli svantaggi a fare la mossa da me consigliata nascono solamente se "0" entra al prossimo tiro con un 2. In questo caso X ha meno probabilità di colpire con una sola pedina il blot di "0" e avrebbe 6-3, 6-4 e 6-5 che lo obbligherebbero a smontare la casa sul point 18 e lo porterebbero in una situazione in cui non potrebbero accettare un raddoppio.
I principianti muoverebbero quasi tutti correttamente, ma non per i motivi che ho spiegato ma perchè non vorrebbero lasciare esposta la pedina ad un eventuale 5-2, cosa abbastanza irrilevante perchè la partita è compromessa in entrambi i casi se l'avversario tira un 5-2.
Qualcuno di voi potrebbe obiettarmi che avendo dei vantaggi muovendo nel modo C) se ne hanno altri muovendo nel modo B) e quindi una mossa vale l'altra. Poichè i vantaggi derivano se "0" rientra in gioco col blot oppure non rientra vi darò l'ultimo dato relativo a questo problema. "0" ha solo 11/36 di probabilità di rientro e ben 25/36 di probabilità di non rientro.
Con questo problema vi ho insegnato ad analizzare a fondo una mossa difficile, nella quale possono muovere male anche campioni di gran calibro.

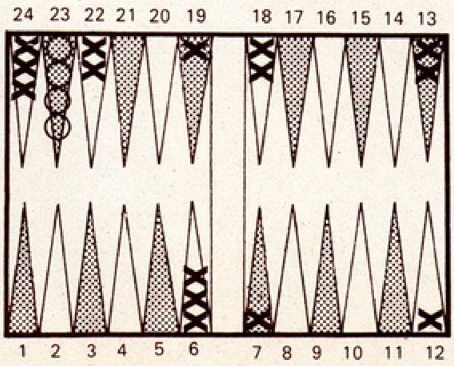


Tavola 2

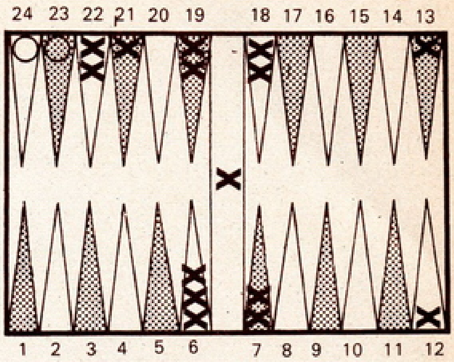
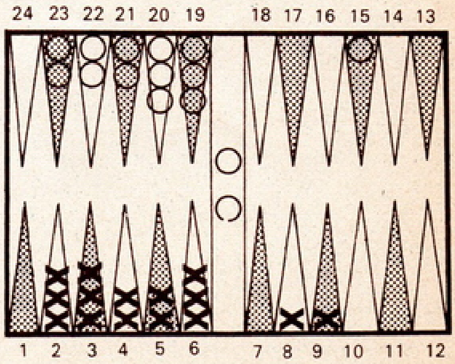


Tavola 3

Ora vi mosterò una situazione capitatami la scorsa settimana contro un giocatore inglese Jonathan Varley in un incontro ai 13.
Il risultato parziale era di 11-11 col dado del raddoppio in mezzo e la situazione in cui mi trovavo in X era catastrofica come alla tavola 2.
Io tirai 2-1 che mossi 24/21, anche il mio avversario tirò 2-1 togliendo una sola pedina dal point 23; a mia volta tirai 6-5 che mossi 24/19, 13/7 ed il mormone inglese tirò 6-1 muovendo 23/OFF, 23/24X mangiandomi il mio blot sul punto 24 e lasciando esposti ben due blot, come alla tavola 3.
Dopo un breve attimo di meditazione raddoppiai il cubo a 2 accettato dal mio avversario e tirai 4-1 mangiandogli il blot sul point 24. Il prosieguo di questa partita è noiosa da raccontare anche se è stato piacevolissimo giocarlo poichè dopo avergli mangiato più volte gli ultimi due suoi soldatini ho chiuso la mia casa ed ho vinto agevolmente la partita vincendo anche l'incontro.
Ho voluto inserire questa situazione per cercare di farvi capire che nel backgammon, a differenza di tutti gli altri giochi come gli scacchi, il bridge eccetera una partita può quasi sempre essere ribaltata. Questa raccomandazione serve a tutti ad eccezione del mormone inglese che giocava con me perchè lui l'ha già capito ed imparato a sue spese.

Problema del mese

X deve muovere 5-5, 6-1, 6-1, 6-1, 9-4.



Sul prossimo numero i Campionati del Mondo.

Warg

Nella veccl

Come impostare con j
su un campo di batt
un mini-wargame diverter

a cura di Anc

Spesso due o più amici si ritrovano senza sapere cosa fare e purtroppo con poco tempo a disposizione. È l'occasione per giocare un mini-wargame. Quello che vi presentiamo si basa su regole un po' vecchiotte di marca inglese, rivedute e corrette ed appunto per questo simpaticamente facili ma interessanti.

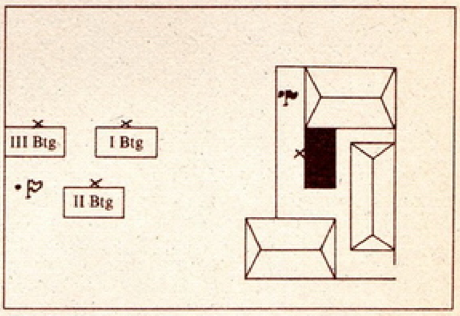
Il gioco si svolge su un tavolino di cm 100 × 60, usando 44 soldatini così ripartiti: 1 ufficiale a cavallo, 2 portabandiera, 3 ufficiali a piedi, 27 fanti rappresentanti un Reggimento Austriaco diviso in 3 Battaglioni da 10 uomini l'uno (1 ufficiale e 9 soldati); la controparte corrisponde a 1 ufficiale a piedi, 1 portabandiera e 9 fanti, circa un Battaglione di francesi.
Vediamo come si svolgono i fatti.

La 5ª Divisione Austriaca è impegnata a fondo in un attacco alla XXII Divisione Francese che ormai da più di un'ora lo subisce, dando segni di cedimento.
Il Colonnello Klatz è scontento: tutta la Divisione è impegnata contro i francesi, mentre il suo Reggimento è stato relegato come riserva. Desideroso di cimentarsi, freme alla vista della cruenta battaglia.

Ecco arrivare, di corsa, un suo Ufficiale. Porta la notizia che elementi francesi, in numero non precisato ma corrispondente grosso modo all'organico di un Battaglione, si sono rifugiati in un cascinale poco distante. Il Colonnello dà subito ordine di cambiare schieramento ai suoi uomini, per fronteggiare gli avversari. Già considera catturata la bandiera nemica, ambito trofeo. Ma un vecchio colonnesso austriaco, con compiti di riserva, non riesce a disubbidire totalmente agli ordini ricevuti e, disponendosi a fronteggiare i Francesi, lo fa con solo 2 dei suoi 3 Battaglioni.

Ricevuta conferma che gli ordini da lui diramati sono stati eseguiti, ordina l'attacco.

Nel frattempo nella fattoria il Capitano Ecoline dispone i suoi uomini, unici superstiti di un Battaglione, a difesa. È preoccupato: cosa può un Battaglione di Francesi, tagliati fuori dalle proprie linee, in territorio nemico? Vorrebbe salvare i suoi ragazzi, ma come fare? Intanto decide di aspettare; forse, con il calare della notte, sarà più facile sgattaiolare fuori.
Ma ecco un grido: "Allarme, giacche bianche davanti, vengono all'attacco".
1ª mossa — Il I e II Battaglione Austriaco a passo di marcia (1) si portano verso la fattoria. Niente si muove, neanche i francesi sugli spalti ed alle finestre; nessuno in questa zona spara, mentre attorno infuria la battaglia. (2)
2ª mossa — La fattoria appare sempre più vicina ai fanti Austriaci che cominciano a mordere il freno: si chiamano fra loro, qualcuno urla, qualcuno spara in aria; gli Ufficiali intanto continuano, sciabolando l'aria, ad incitare i loro uomini. Nella fattoria niente si muove.
3ª mossa — Ormai la distanza è relativamente breve, gli uni riescono a distinguere i volti degli altri. Gli Ufficiali Austriaci del I Battaglione spingono i loro uomini alla carica, mentre quelli del II Battaglione fanno appostare i loro uomini a copertura dei compagni, producendo nutrite scariche di fucileria. (3)
Il Capitano Ecoline, allo scoppiettio dei fucili Austriaci, viene assalito da ansia per i suoi uomini, ma un fantaccino, interrogato, risponde che non si accusano perdite, a parte qualche leggero ferito che è rimasto al proprio posto. Nonostante ciò il Capitano non se la sente di rischiare uomini e perciò dà ordine che scendano dagli spalti e non offrano le loro figure come bersaglio.
4ª mossa — Il soldato semplice Falorè ha riconosciuto, fra le file degli Austriaci, un ufficiale e, dopo aver preso la mira, gli scarica addosso il fucile; il colpo fa volare di netto il kepì ma in compenso tradisce la presenza del tiratore. Il francese non fa in tempo a ripararsi che ben tre colpi nemici lo scaraventano dall'altra parte della stanza uccidendolo sul colpo, unica vittima dei francesi, causata dalla disobbedienza. Intanto il I e II Battaglione insistono nell'azione, ma mentre il I è nel pieno del suo slancio, alle mura ed alle finestre riappaiono i francesi, che da distanza ravvicinata sparano come al tiro a segno, aprendo col loro fuoco grandi vuoti nelle file nemiche. Il I Battaglione Austriaco, date le perdite, si scompagina, ma l'Ufficiale riesce ancora a spingerli in avanti. (4)
5ª mossa — I fanti del I Battaglione Austriaco prendono furiosamente d'assalto gli spalti, ingaggiando tremendi corpo a corpo con i difensori Francesi, (5) mentre il Comandante del II Battaglione, vista la cruenza dello



Disposizione iniziale

NOTE

(1) Cm. 8 in linea, cm. 10 in colonna. Il cambio da una formazione all'altra comporta la perdita di mezza mossa.
(2) Ogni mossa comporta due turni alternati, uno per giocatore, ove quest'ultimo può muovere tutti, alcuni o nessuno dei suoi pezzi.
(3) Prima si muove e poi si spara. Muovendo una mossa intera non si ha diritto al fuoco di fucileria, muovendo mezza mossa si ha diritto ad un colpo per singolo pezzo. La distanza utile di tiro è massimo cm. 16. Gli effetti si determinano con il lancio del dado a sei facce, come da tabella.

da cm.	Truppe allo scoperto	Truppe al coperto
0 - 6	4 - 5 - 6	5 - 6
6 — 12	5 - 6	6
12 - 16	6	-

Qualora dovesse essere estratto il numero idoneo in rapporto alla distanza, si considera che un pezzo è stato colpito.
Un successivo lancio del dado, determina se il pezzo è eliminato: 1 - 2 - 3 - 4 eliminato; 5 - 6 il pezzo resta in gioco.
(4) Qualora una unità perdesse in una sola mossa, per effetto della fucileria, più del 25% dei suoi effettivi, deve vedere il morale: bisogna realizzare punti 12 o più con tre lanci di dado; a tale valore va sommato un punto per la presenza di ogni ufficiale o portabandiera, due punti per ufficiale superiore; se tale risultato venisse conseguito l'unità può proseguire nell'azione, altrimenti si lancia un altro dado: 1 - 2 l'unità va in rotta (ogni singolo pezzo dell'unità va ritirato spalle al nemico di tanti centimetri quanti sono i punti determinati da risultato di un altro dado, centimetri 2 per ogni punto — esempio: dado valore quattro, il pezzo va ritirato di cm. 8 —; 3 - 4 l'unità si ritira in ordine di una intera mossa, fronte al nemico; 5 - 6 l'unità prosegue nell'azione.
Se un'unità perdesse in una sola mossa il 50% o più dei suoi effettivi invece che 12 punti deve realizzare un morale da 15 punti; per il resto si risolve come sopra.
Un'unità in rotta continuerà a ritirarsi fino a quando non è ricomposta: alla I mossa di ritirata si tira il dado (4 - 5 - 6 si ricompone), alla II mossa 5 - 6, dalla III fino alla V con il 6; oltre alla V mossa i pezzi vengono eliminati dal gioco. Se l'unità in rotta venisse inseguita dal nemico e ingaggiata in combattimento le possibilità di ricomporsi sono così ridotte: alla I mossa 5 - 6, dalla II alla IV mossa 6, oltre alla IV mossa l'unità viene eliminata. Un ufficiale superiore posto non oltre i 5 cm. può agevolare il ricomporsi di un'unità in rotta, aumentando di uno il dado per ogni

ia fattoria

antasia e intelligenza
glia molto semplice
te e di rapida esecuzione

rea Mannucci

scontro, si pone alle spalle dei contendenti per intervenire. Il Colonnello Klatz, osservando col binocolo, si compiace dell'azione, ammira il sangue freddo dei Francesi che hanno aspettato fino all'ultimo a sparare, ma ormai si sente padrone del campo. Notizie dal fronte principale riferiscono intanto che un contrattacco francese è stato arginato. Ma il cannone tuonante avverte che un altro è imminente. Nella fattoria le cose si mettono male per i francesi: la fucileria non ha fermato l'assalto degli Austriaci, i quali stanno infiltrandosi sulle mura. Comunque il Capitano Ecoline non si è perso d'animo: ha posto dei fanti nel cortile antistante le mura di cinta ed alle finestre che le dominano; questi abbattono sistematicamente ogni Austriaco che riesce a forzare la difesa. Intanto lo scontro corpo a corpo è in una fase di stasi. Si è risolto sfavorevolmente per i Francesi, ma nessun nemico è penetrato, dato il micidiale sbarramento organizzato.

6ª mossa — Il I e II Battaglione Austriaco sono riuniti sotto le mura e riprendono il corpo a corpo; molti fanti penetrano, data la scarsità dei difensori Francesi. Ma un fuoco di fucileria falcidia le file austriache, causando tra l'altro la morte dell'Ufficiale del I Battaglione. (6) Il reparto si sbanda e si ritira. Il II Battaglione, rimasto solo ad affrontare i Francesi galvanizzati, tenta per la terza volta di sfondare.

7ª e 8ª mossa — Mentre il I Battaglione Austriaco continua a ritirarsi, il II Battaglione con uno sforzo sovrumano sfocia al di là delle mura e senz'altro dilagherebbe per tutta la fattoria soverchiando i difensori Francesi se non intervenisse lo stesso Capitano Ecoline che, guidando un furioso quanto temerario contrattacco, non solo respinge gli Austriaci, ma li mette in rotta. Lo stesso Capitano è stato ferito da un fante nemico, che lo ha colpito di strisco prima di essere a sua volta sciabolato a morte. Il Colonnello Klatz non capisce: aveva visto le sue giacche bianche quasi sparire dentro le mura della fattoria e le rivede ora in fuga. Sprona il cavallo, si precipita verso loro per vedere se può ricomporli.

9ª mossa — Gli Austriaci sono in ritirata, i soldati fuggono abbandonando le armi ed i feriti che, senza soccorso, si lamentano. I fanti del III Battaglione Austriaco vedendo le fasi dello scontro, ed essendone stati impotenti spettatori, imprecano contro i nemici e vorrebbero correre contro la fattoria ed espugnarla di impeto. Intanto i cannoni tuonano sul fronte principale. I francesi dentro la fattoria, corrono alle mura e scaricano le loro armi sulla schiena degli Austriaci in fuga.

10ª, 11ª, 12ª, 13ª, 14ª, 15ª, e 16ª mossa — Il Colonnello Klatz riordina i suoi uomini e li fa avanzare di nuovo verso la fattoria. I superstiti del I e II Battaglione vengono raccolti in un solo reparto e schierati frontalmente alle mura, a paravento della mossa aggirante condotta dal fresco III Battaglione. Da parte francese non proviene alcuna reazione. Il Capitano Ecoline ha fatto ritirare i superstiti nelle costruzione interne del cascinale e sono tutti pronti, con i fucili puntati, sulle mura da dove si aspettano l'attacco.

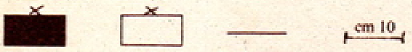
17ª, 18ª, 19ª, 20ª, 21ª e 22ª mossa — Gli Austriaci scatenano l'attacco da ben 3 lati in maniera simultanea.

I francesi non possono difendersi in quanto affrontare gli attaccanti in un punto vuol dire essere minacciati dal retro o dal fianco. Perciò possono solo abbozzare un accenno della riuscitissima tattica precedente (aspettare che gli attaccanti penetrino nelle mura per finirli a fucilate nel momento in cui sono indifesi). Ma questa volta è il crollo della difesa Francese.

Cruenti corpo a corpo si scatenano nelle stanze della fattoria, scontri impari ove i francesi non possono fare altro che soccombere; ad un certo punto un gruppo di Austriaci, sfondando una porta, si scontra con il Capitano Ecoline, il quale scarica la sua pistola in fronte al più vicino, mancandolo. La pronta reazione Austriaca crivella il corpo del Capitano, il quale si abbatte al suolo esanime. La bandiera è raccolta da un anonimo fante e portata al Colonnello Klatz, il quale ha così avuto il suo trofeo, ma guardandosi attorno si accorge che gli è costato caro, molto caro. Mentre le ultime fucilate si spengono nella fattoria ed i prigionieri francesi vengono portati via, arriva un portaordini trafelato, con un ordine del comando: "Il Reggimento del Colonnello Klatz intervenga immediatamente con i suoi uomini freschi a turare una pericolosa falla creatasi nello schieramento della 5ª Divisione".

Il Colonnello guarda i suoi uomini stanchi, molti dei quali feriti, fisicamente incapaci di sostenere altri scontri; e mentre stringe la bandiera francese appena catturata, lacrime di rabbia gli spuntano agli occhi... Ed il cannone è subito sopra di loro.

LEGENDA



Francesi Austriaci Palizzata

mossa di ritirata (ufficiale superiore muove di cm. 25 per mossa). Un'unità in rotta, se dovesse finire su unità amiche, comporta un controllo di morale da 12 punti, per queste ultime. Unità entro 5 cm. da unità amiche in rotta, devono vedere per il morale da 12 punti.

(5) Per scavalcare muri, siepi, staccionate alte non più di cm. 1,5 i pezzi perdono cm. 3 di movimento, se l'altezza fosse superiore fino al massimo di cm. $2^1/_2$ perdono tre quarti di mossa di movimento. Per il combattimento corpo a corpo si deve realizzare il caso che i pezzi vengano a contatto fra loro; lo scontro si determina per singolo combattimento con il lancio del dado: il risultato più alto vince (ufficiale più uno al dado), il pezzo perdente viene momentaneamente rimosso ed il vincitore ne occupa il posto se lo desidera. Alla fine dello scontro, che dura una mossa intera cioè due turni alternati, il giocatore che avrà conseguito più perdite deve vedere per il morale da 12 punti; il risultato va immediatamente applicato. Finita l'operazione, i giocatori recuperano le perdite con il solito lancio del dado per singolo pezzo: 1 - 2 - 3 pezzo eliminato, 4 - 5 - 6 pezzo recuperato.

Quando si vengono a creare combattimenti con 2 attaccanti contro 1 difensore, quest'ultimo tira il dado: 4 - 5 - 6 combatte con uno solo, 1 - 2 - 3 con tutti e due; in questo caso gli attaccanti tirano due volte i dadi: il primo vale intero, il secondo metà valore.

Truppe impegnate in mischia non possono retrocedere o spostarsi tranne che per effetto del morale. Truppe al riparo aggiungono + 1 al dado nel combattimento; se dovessero vedere il morale non si applica la rotta considerandola ritirata controllata; se gli scontri fossero dentro casa, chi si ritira può spostarsi, se lo desidera, solo di stanza in stanza. Ufficiali e portabandiera aggiungono + 1 al lancio dei 3 dadi del morale solo se hanno combattuto; lo stesso per l'Ufficiale superiore, solo che aggiunge + 2. Truppe in rotta, se impegnate in combattimento dal retro o fianco, devono tirare solo il dado di salvataggio (1 - 2 - 3 pezzo eliminato, 4 - 5 - 6 pezzo salvato per singolo pezzo); i pezzi salvati sono automaticamente riorganizzati.

(6) Quando un Ufficiale muore, sia per fucileria che nella mischia, il reparto d'appartenenza deve vedere per il morale da 12 punti. Quando muore un'Ufficiale

Superiore i reparti a lui adiacenti (cm. 10 di raggio) devono vedere per il morale da 15 punti.

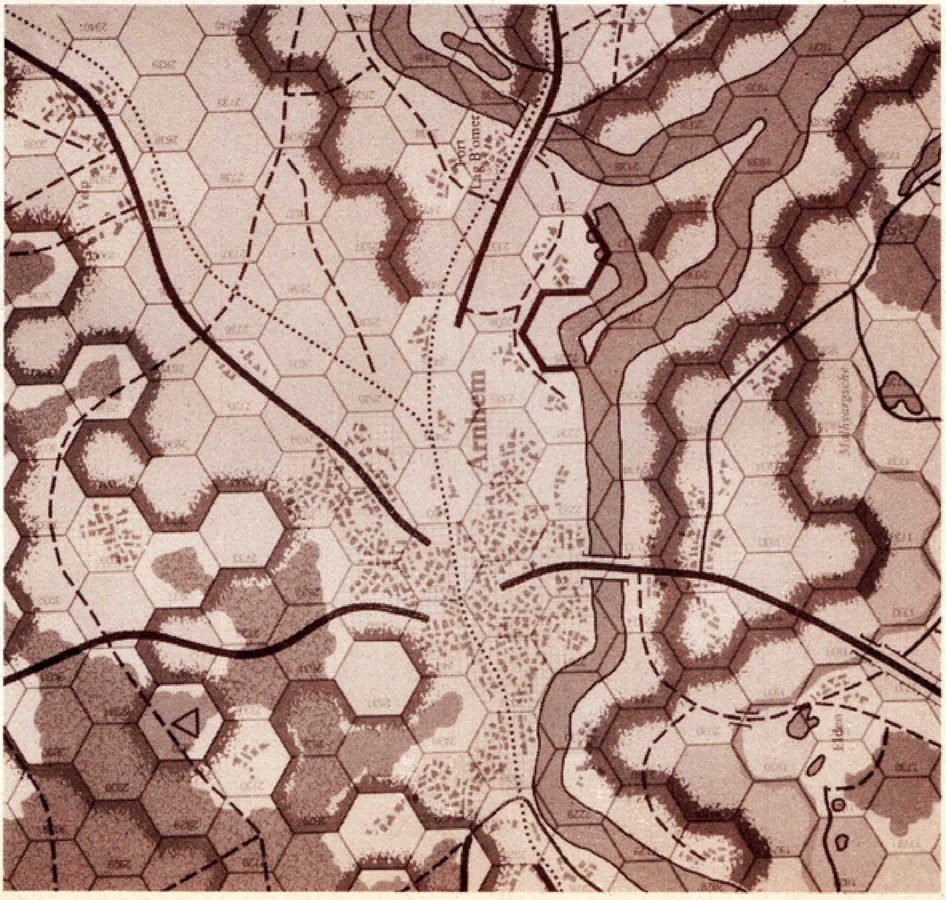
Operazione Market Garden
Highway to the Reich

Disponibile da settembre un gioco-monstre della SPI sulla celebre azione aerea del 1944. Quattro mappe e centinaia di pedine per una durata media di gioco pari a 50 ore

di Marco Donadoni

All'alba del 17 settembre 1944 scatta l'operazione Market-Garden, passata alla storia come la più importante azione svolta da truppe paracadutate in tutta la seconda guerra mondiale.
Protagoniste della operazione sono tre divisione paracadutiste alleate: la 1ª divisione britannica, la 82ª e la 101ª divisione aereotrasportata U.S.A.
Loro obiettivo sono i ponti olandesi di Arnhem, Nijmegen, Grave e Veghel, i quali permettono, secondo i piani alleati, l'unica via di avanzamento in profondità entro le linee tedesche.
Il piano prevede il coordinamento tra lanci in posizione chiave e l'avanzamento della seconda armata, con il XXX corpo in avanguardia.
Alle ore 8.20 del 19 settembre questa avanguardia raggiunge in perfetto orario il ponte di Grave, ed il 20, in un attacco congiunto con i paracadutisti USA, anche Nijmegen è in mano alleata.
Il felice esito dell'operazione è tuttavia compromesso dalle vicende collegate alla 1ª divisione inglese.
Questa infatti, raggiunti felicemente i punti d'atterraggio previsti il 17 settembre, aveva sì conquistato il ponte assegnatole come obiettivo con la forza di un solo battaglione, ma era stata in breve distrutta dalla pronta reazione tedesca. Il resto della divisione, atterrato, secondo gli schemi ormai decisamente superati degli inglesi, in posizioni lontane dal reale punto di operazione, era stato al principio contrastato e quindi accerchiato dalle forze nemiche. La sua resistenza durò fino al giorno 26, nella speranza dell'arrivo di rinforzi. Ma questi, proprio a causa della mancata presa del ponte di Arnhem, rimasero bloccati a metà del percorso previsto dall'operazione, e nulla si poté quindi fare per evitare l'annientamento dei pur eroici paracadutisti britannici, di cui solo 2200 riuscirono a scampare.
All'operazione Market-Garden la S.P.I. ha dedicato una simulazione dal titolo significativo di Highway to the Reich, la cui seconda edizione è stata pubblicata nel 1977.
Disegnato inizialmente da J.A. Nelson ed elaborato, sulla base di commenti ed approfondimenti da parte di numerosi giocatori, da Eric Goldberg, questo gioco fa parte di quel gruppo di simulazioni "monstre" tanto gradite ai giocatori che già sono (o si reputano) esperti nel campo dei wargames.
Highway to the Reich si svolge durante i dieci giorni critici, dal 17 al 26 settembre '44, utilizzando unità a livello di compagnia, e può essere giocato da due o più persone.
Su quattro mappe collegate tra loro, le cui dimensioni (87 × 55 centimetri ciascuna) richiedono uno spazio considerevole, sono ricreate tutte le situazioni presenti durante l'operazione reale, secondo quella fedeltà storica di cui la SPI va giustamente fiera. Ogni turno di gioco rappresenta due ore se il periodo è diurno, oppure quattro se si tratta di frazioni notturne.
Le pedine a disposizione dei giocatori, stampate su due facce, riportano, oltre alle caratteristiche denominazioni di reparto, due tipi di fattore combattimento; l'indicazione se l'unità è concentrata, in movimento o disgregata; il fattore morale, corrispondente ad un certo numero di freccine stampate alla base della faccia principale.
Eventuali punti forza persi durante i combattimenti sono ricordati da segnalini stampati a parte, da sovrapporre alle singole unità.
L'esistenza di due distinti fattori di combattimento (il primo indica la quantità di uomini e mezzi in forza a quel reparto ed il secondo le relative capacità offensive degli stessi) fa sì che l'esito dei combattimenti venga trovato utilizzando una serie di tre tabelle, di cui il gioco è dotato in duplice copia. Altre tabelle in dotazione sono quella del tiro dell'artiglieria, quella che prevede le conseguenze degli scontri dal punto di vista del morale, la tabella per la situazione meteo e sue conseguenze sulle operazioni aeree, la tabella per valutare le conseguenze di un bombardamento aereo.
Altre due tabelle indicano la possibilità di ricostituire unità precedentemente danneggiate e le probabilità di spostamento rispetto al punto di caduta delle unità paracadutate. Un'ultima tabella permette infine di calcolare le possibilità di manovre, ammassamenti e osservazione a seconda del tipo di terreno su cui queste operazioni vengono

Un dettaglio della mappa



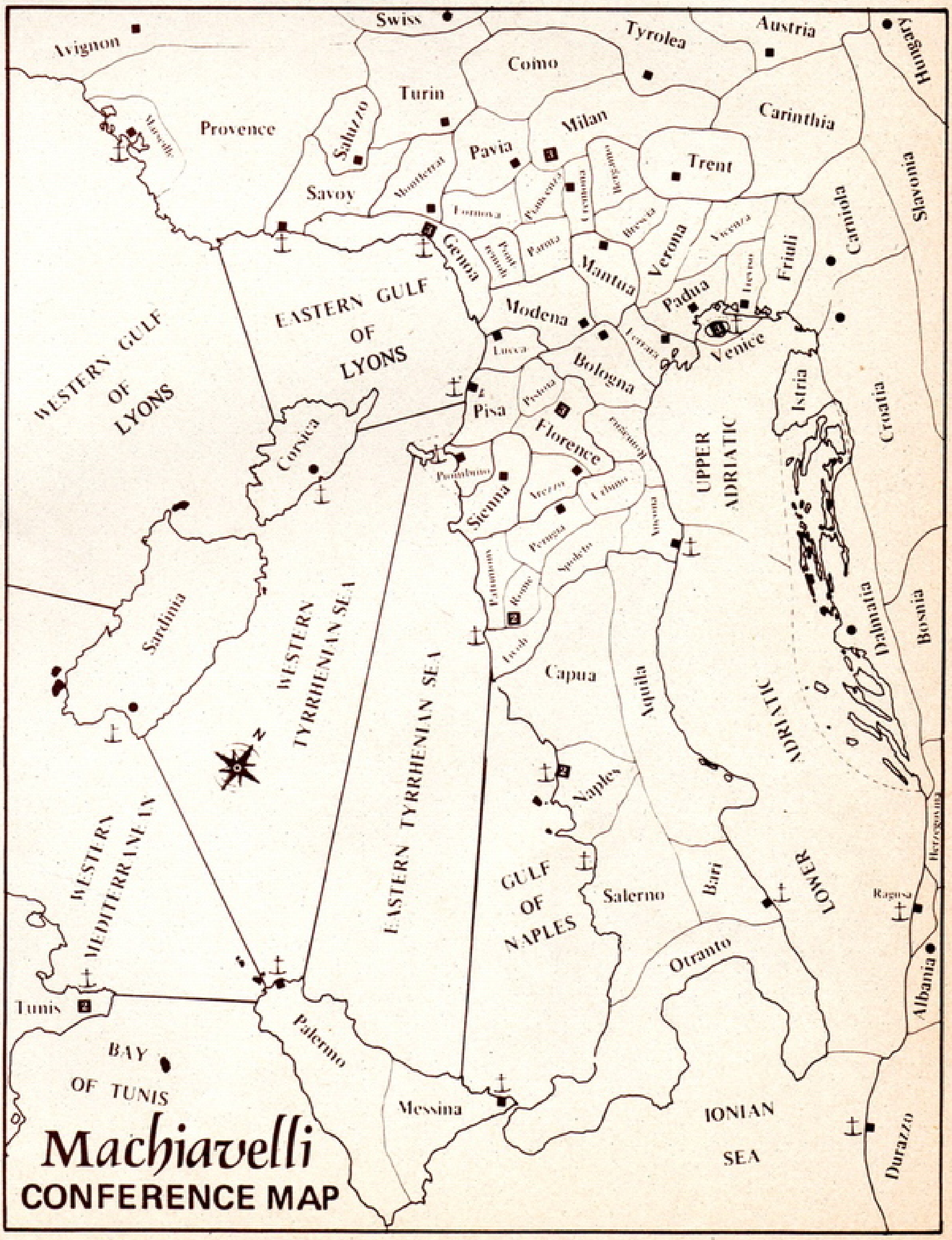
eseguite.
Per quanto riguarda la logistica, sono previste catene di comando e rifornimento a livello divisionale e reggimentale.
Le prime partono da punti ai bordi delle mappe (per i tedeschi valgono tutte le strade che si immettono nelle cartine ad eccezione di quelle a sud, per gli alleati è il contrario), mentre le seconde devono far capo ai rispettivi superiori comandi. Queste catene influiscono inoltre sulla possibilità, per i reparti in campo, di fruire dell'appoggio di artiglieria, il quale tra l'altro dipende anche da vincoli di osservazione determinati dal terreno e dalle stesse catene di collegamento con i comandi.
Per quanto riguarda le regole particolari un ultimo cenno merita il movimento fuori mappa, eseguito su di una speciale cartina-tabella.
Su di essa le unità tedesche possono spostarsi in base a ben precise regole, in modo da giungere sul nemico da direzioni non sempre prevedibili.
Per chi si accostasse per la prima volta a questo gioco, è consigliato dai produttori uno scenario introduttivo, definito Hell's Highway, il quale, anche se non dà certo molta soddisfazione ai giocatori, permette loro di impadronirsi delle regole. Questo sistema di gioco dura circa 2 ore e mezza, e si svolge sulla sola cartina C.
Altri scenari, questa volta completi e già abbastanza impegnativi, sono previsti in relazione ai vari avvenimenti intorno ai differenti ponti.
Naturalmente la simulazione vera e propria della operazione si può avere solo impegnandosi nel gioco campagna, che prevede tutto il coordinamento tra le varie armi dei vari reparti impegnati sulle diverse cartine. Il problema di questo modo di giocare consiste nella possibilità di arrivare alla fine della operazione: il numero delle pedine da usare, la complessità delle regole ed il loro numero, la lunghezza stessa di ogni mossa e la loro quantità fanno sì che per vedere "come va a finire" si debba programmare una settimana di gioco, con la partecipazione di almeno quattro giocatori. Ciò naturalmente non è împutabile" ai produttori, i quali direttamente sulla scatola mettono in guardia i giocatori con poco tempo libero: la previsione media di durata per una partita si aggira sulle 50 ore.
Se un dubbio può nascere sulla correttezza delle informazioni ottenibili direttamente dalla confezione, questo riguarda semmai il riferimento alla "alta" adattabilità di Highway to the Reich come gioco solitario. Ciò potrebbe risultare vero forse in un unico caso: se l'acquirente disponesse, oltre che della scatola di gioco, anche di vent'anni di tempo.
Highway to the Reich, introdotto in Italia da Dreoni Giochi di Firenze, sarà disponibile da settembre. Il prezzo sarà di circa 80 mila lire.

Machiavelli è nato a Baltimora

Pregi e difetti del nuovo gioco diplomatico presentato dall'Avalon Hill. Realistico e divertente non è privo di sconcertanti inesattezze

Il "sistema Diplomacy" è sufficientemente noto per non doverlo descrivere nei minimi particolari (e del resto lo abbiamo già fatto in uno dei primi numeri di "Pergioco"). Per riassumere, esso consiste nel presupporre che i giocatori di una simulazione — almeno tre, ovviamente — possano a intervalli regolari di uno o più turni aprire trattative fra loro per conseguire obiettivi comuni, per garantirsi o negarsi reciproco appoggio, per definire le rispettive zone d'influenza (salvo poi violarle subito dopo). Un'altra caratteristica consiste nella possibilità di scacciare da un'area occupata, con una

La mappa di Machiavelli



propria unità, un'unità nemica purché si abbia un numero sufficiente di altre unità amiche in grado di "appoggiare" l'azione. Se il "Diplomacy" classico è basato su una mappa dell'Europa all'inizio di questo secolo, il sistema è chiaramente trasferibile a qualunque situazione storica e area geografica ove la componente diplomatica ha o abbia avuto una qualche importanza. Ecco dunque, fra gli altri, nascere "Machiavelli" della Avalon Hill, distribuito e tradotto dalla Avalon Hill Italiana, simulazione ambientata in Italia nel periodo dal XIV al XVI secolo. Protagonisti sono i maggiori Stati italiani (Ducato di Milano, Repubblica di Venezia, Repubblica di Firenze, Papato, Regno di Napoli) e le potenze straniere più interessate al controllo di porzioni della penisola o alla conquista delle terre di confine: Francia, Austria (o Spagna), Turchia.
Rispetto al capostipite, però, "Machiavelli" ha alcuni elementi in più. In primo luogo nessuno degli scenari previsti (1385 - 1425; 1454; 1499 - 1521; 1521 - 1529) offre una situazione davvero bilanciata, tranne — forse — lo scenario del 1454 (intitolato, appunto, "Il bilanciamento delle potenze"). In secondo luogo è previsto accanto al gioco di base un gioco avanzato in cui le trattative sono arricchite da una serie di "colpi bassi" che possono essere portati ad insaputa degli avversari (provocare rivolte nelle province altrui, corrompere gli eserciti nemici — che all'epoca erano composti quasi interamente di mercenari — e addirittura assassinare i capi di Stato delle altre parti).
Anche il caso può avere (a differenza del "Diplomacy" classico) una parte importante, specie se si introducono nella partita le varianti della peste o della fame: ad ogni turno si possono tirare i dadi per stabilire quali province sono colpite da questi flagelli, con le pesante conseguenze sul comportamento delle unità militari. Le tattiche più opportune sono simili a quelle consigliate per "Diplomacy": nei primi turni impossessarsi dei paesi neutrali e attaccare direttamente gli avversari solo quando ci si è ragionevolmente ingranditi; garantirsi una buona copertura alle spalle e tenere aperto possibilmente un solo fronte; nelle trattative non indulgere troppo spesso al tradimento, e nello stesso tempo cercare di non dover dipendere eccessivamente dalla lealtà dei propri alleati. In più, visto che vince chi controlla il maggior numero di città, evitare di impegnarsi nella conquista di province o di piazzeforti periferiche o non immediatamente produttive, a meno che non ci siano specifici vantaggi strategici nel farlo.
Dal punto di vista grafico, "Machiavelli" è senz'altro un bel gioco: le unità, che rappresentano flotte, armate e guarnigioni recano i coloratissimi stemmi delle potenze rinascimentali; le province sono ben disegnate, anche se taluni refusi nella loro denominazione lasciano un po' perplessi ("Fornova", "Piancenza", "Sienna" ecc.). Le regole si basano su una discreta documentazione e consentono un gioco abbastanza scorrevole, anche con tutte le complessità della versione "avanzata". Lasciano invece sconcertati i metri di giudizio adoperati nella valutazione delle singole province ai fini del reddito della potenza che le possiede. A parte alcune grandi città, tutte le provincie rendono la cifra di un "ducato" al possessore; ed è piuttosto difficile accettare l'idea che la provincia di "Pontremoli", per fare un esempio, renda quanto quella di "Bari" o più ancora di "Milano" (città escluse). E le perplessità si fanno ancora maggiori quando si passa a valutare gli ordini di spesa che è possibile effettuare con questi redditi. Perché mai costa ben nove ducati (dunque il reddito di nove province) trasformare uno Stato neutrale in uno Stato amico? Perché si devono spendere ben 18 ducati per far passare ai propri ordini un'armata nemica? E non è troppo pagare almeno 15 ducati per suscitare una rivolta in una provincia controllata da altri? E infine, è possibile che una flotta costi tre ducati in qualunque momento storico e qualunque sia lo Stato che la fabbrica? Indubbiamente introdurre un maggior dettaglio e dei correttivi in questo settore avrebbe appesantito il fascicolo delle regole e creato qualche difficoltà in più ai giocatori; ma qualche ausilio grafico in più avrebbe potuto ovviare almeno in parte a questi problemi.
Nonostante questi limiti "Machiavelli" è tuttora un gioco divertente, sufficientemente realistico e, sia pur con qualche cautela, può fornite interessanti informazioni su un periodo mutevole e poco conosciuto della nostra storia.



La confezione è di grande dimensione: cm 29×36,5.

Agosto. Tempo di ferie, di distensione, di riposo, per voi e per me. Mettiamo allora in disparte, per una volta, i lunghi discorsi, gli ardui sentieri dell'enigmistica classica, le digressioni, e passiamo subito ai giochi. I cinque problemi di questo mese necessitano più di pazienza e di tempo che di un vocabolario. Chi comunque volesse ugualmente consultarlo, avrà tutto il tempo quando tornerà a casa. Per questo mese, infatti, il termine di spedizione delle soluzioni è prorogato di dieci giorni. Invece che entro il 10 settembre, quindi, c'è tempo sino al 20. E ora, veniamo ai giochi.

Problema 21

Pierre Berloquin, il massimo esperto francese di giochi, le definisce "parole telescopiche". Sono quelle parole che, mediante l'inserimento di una sillaba o di un "nucleo" nel loro corpo, danno vita a parole più lunghe e di significato diverso. Un esempio: POMO, con l'inserimento di DIS si trasforma in PODISMO.
Seguendo questo procedimento, dovrete ricavare un nuovo vocabolo da ciascuna delle cinquanta parole che vi propongo. Per facilitarvi, accanto ad ogni parole è riportato un numero che indica le lettere da cui dovrà essere formato il nuovo termine. Ogni parola trovata vale dieci punti.
Casta (7) - cemento (10) - ente (10) - pala (10) - tacco (7) - mare (7) - ballo (7) - tono (7) - unte (7) - pizza (8) - lutto (9) - mano (10) - tino (7) - neve (8) - teca (11) - oro (8) - sella (10) - pira (9) - netto (7) - quatto (9) - seno (7) - rara (8) - seta (8) - ratto (10) - ira (7) - sale (9) - vetta (7) - rene (9) - vele (8) - palo (6) - zara (7) - nane (10) - avo (7) - mero (10) - baro (7) - lino (9) - cala (7) - baita (9) - lato (8) - calla (8) - iato (10) - Cina (8) - giunta (8) - dato (9) - genio (7) - dito (8) - fole (12) - età (10) - faglia (8) - fato (10).

Problema 22

Oltre alle parole telescopiche, esistono nella lingua italiana parole che hanno inizio e fine identici. L'esempio più ovvio è quello dei verbi che iniziano in "re": *RE*lega*RE*, *RE*sta*RE*, *RE*ma*RE*, eccetera. L'elenco che vi propongo è formato da quaranta nuclei con, accanto, il numero che indica di quante lettere è formata la parola che dovrete trovare. È chiaro che, sia prima che dopo il nucleo proposto, andranno collocate due sillabe (o nuclei) identiche. Esempio: se il nucleo proposto è: *TA*(6), una soluzione può essere: le*TA*le, oppure vo*TA*vo, e così via. Anche qui, dieci punti per ogni parola formata.
Ci(6) - ga(6) - r(5) - mi(6) - ti(8) - li(6) - ttopas(10) - nen(7) - satu(8) - cati(8) - lleri(9) - rem(7) - ut(6) - ne(6) - rab(7) - t(11) - ri(6) - du(6) - st(6) - usti(8) - rantola(11) - da(6) - lli(7) - mo(6) - lbac(8) - m(5) - rmen(8) - c(7) - l(5) - mel(7) -

"Pesca" di parole: a metà del guado

di Roberto Casalini

rri(7) - poleta(10) - sta(7) - mi(6) - ritti(9) - vi(6) - togra(9) - lenzio(10) - atto(8).
Oltre alle parole telescopiche, esistono nella lingua italiana parole che hanno iniziato e fine identici. L'esempio più ovvio è quello dei verbi che iniziano in "re": *RE*lega*RE*, *RE*sta*RE*, *RE*ma*RE*, eccetera. L'elenco che vi propongo è formato da quaranta nuclei con, accanto, il numero che indica di quante lettere è formata la parola dovrete trovare. È chiaro che, sia prima che dopo il nucleo proposto, andranno collocate due sillabe (o nuclei) identiche. Esempio: se il nucleo proposto è: *TA*(6), una soluzione può essere: le*TA*le, oppure vo*TA*vo, e così via. Anche qui, dieci punti per ogni parola formata.
Ci(6) - ga(6) - r(5) - mi(6) - ti(8) - li(6) - ttopas(10) - nen(7) - satu(8) - cati(8) - lleri(9) - rem(7) - ut(6) - ne(6) - rab(7) - t(11) - ri(6) - du(6) - st(6) - usti(8) - rantol(11) - da(6) - lli(7) - mo(6) - lbac(8) - m(5) - rmen(8) - c(7) - l(5) - mel(7) - rri(7) - poleta(10) - sta(7) - mi(6) - ritti(9) - vi(6) - togra(9) - lenzio(10) - atto(8).

Problema 23

I ragazzi delle terze E-H della scuola media "Sacchi" di Mantova, di cui a giugno ho pubblicato alcune composizioni, hanno organizzato una splendida mostra di giochi dal titolo significativo: "Madam, I'm Adam" (è un palindromo, ve ne ricordate?). Nel catalogo della mostra, un vero gioiello di chiarezza, viene descritto un gioco di parole a me finora ignoto: i pangrammi. Di che cosa si tratta?
Lascio la parola ai ragazzi della Sacchi: "è un solitario che consiste nel comporre un enunciato in cui siano presenti tutte le lettere dell'alfabeto della lingua italiana (tranne J, K, X, W, Y), usate possibilmente una sola volta. Ogni singolo termine deve avere un significato compiuto: si possono utilizzare anche sigle, neologismi o parole straniere che fanno parte del linguaggio quotidiano. La frase che si ottiene non deve avere necessariamente un senso logico, ma solamente rispettare le regole grammaticali e sintattiche. A frase ultimata, si inserisce la punteggiatura essenziale. Ecco un pangramma preceduto dal numero delle lettere impiegate: 27. CHE FILM QUO VADIS, PREGATE BONZI. Sei lettere sono ripetute".
La proposta di gioco è questa: formate quanti più pangrammi possibile. Se utilizzate soltanto 21 lettere otterrete 200 punti. Sarete invece penalizzati di dieci punti per ogni lettera ripetuta. Tanto per fare un esempio, una frase come quella citata, con sei lettere ripetute, otterrebbe 140 punti.

Problema 24

Una caccia ai proverbi costituirà la vostra penultima fatica. Qui di seguito ne troverete cinque, scomposti nelle lettere che li costituiscono. Provate a ricomporli: ogni proverbio vale 150 punti.
1. aaaacfhiiiiillmnnnorsuv
2. aaaaacccddeeeghiiilllnnppsuu
3. aaaadeefiimnnnnnnooprrruv
4. aaaaacccehiiilmnooooopppppprrvzz
5. aaaccdeeeefhiiiiillllmnnnoooooopprtv

Problema 25

La maggior parte di voi, presumibilmente, si trova al mare. Qualcuno, suppongo, si dedicherà alla pesca subacquea. Per chi non vuole avventurarsi oltre l'ombrellone, propongo una... pesca di parole.
Nello schema seguente sono contenute parecchie decine di pesci, d'acqua salata e d'acqua dolce. Armatevi di pazienza e... dieci punti per ogni pesce pescato.

O	A	C	E	B	E	T	T	A	G	I	R	A	I	L	G	U	G	A	M
C	O	Q	O	T	V	R	Z	N	A	S	E	L	L	O	A	T	N	A	M
E	A	G	C	E	I	Z	L	E	S	Q	M	A	I	N	R	E	C	U	A
L	A	Z	D	G	A	T	A	R	O	U	O	E	C	I	T	N	E	D	H
E	P	E	L	R	H	R	L	V	B	A	R	B	O	I	C	C	U	L	N
P	R	I	A	T	O	O	O	M	M	D	A	U	X	I	D	E	N	E	A
O	A	A	C	N	I	T	P	O	O	R	L	M	P	G	R	A	V	N	R
R	C	P	C	A	L	A	I	S	L	O	L	S	E	A	B	C	E	O	I
I	C	O	B	I	T	E	A	T	A	L	E	A	S	R	I	C	E	P	P
G	O	M	G	E	O	T	E	R	P	E	R	A	C	G	L	I	N	P	I
R	L	A	S	S	N	A	S	A	L	E	O	R	E	E	M	U	O	A	A
A	I	T	A	P	N	A	V	C	E	A	B	E	S	N	C	G	Z	C	O
S	T	O	R	I	O	N	E	I	O	L	L	S	P	T	A	A	Z	Z	C
E	U	N	A	G	F	E	N	O	M	L	A	S	A	I	V	M	A	A	O
T	R	I	G	O	N	E	O	N	U	I	A	A	D	N	E	E	C	I	R
A	V	O	O	L	E	R	C	I	G	U	T	P	A	A	D	N	S	S	E
L	T	R	I	A	C	A	V	D	G	G	E	T	I	E	A	Z	A	U	G
A	N	I	D	R	A	S	G	E	I	N	F	S	O	I	N	L	T	B	O
L	I	A	N	M	A	R	T	U	N	A	T	O	E	F	O	S	A	M	N
O	P	M	A	C	O	P	P	I	E	T	R	R	O	I	O	U	N	A	O
N	Q	G	A	N	I	R	B	M	O	B	I	C	L	R	A	R	V	G	M
G	Z	N	G	D	E	C	M	B	M	U	G	G	G	O	B	I	O	N	E
A	P	O	B	T	T	E	M	O	L	O	O	L	L	E	G	A	P	U	N
T	R	I	O	T	T	O	G	P	R	S	N	R	A	G	N	I	R	A	H
B	D	F	L	S	R	S	D	E	N	O	E	S	C	O	R	F	A	N	O

Le frasi con "Paroliamo"

Il problema dieci, che proponeva di costruire una frase con le 120 lettere di "Paroliamo" (78 consonanti e 42 vocali) è stato, per la maggior parte dei solutori della gara di parole, la bestia nera. Molti lettori hanno chiesto la pubblicazione delle varie frasi costruite, alcuni hanno addirittura messo in dubbio la possibilità di risolvere il problema.
Che fosse risolvibile, invece, l'hanno dimostrato 22 concorrenti, di cui pubblico le frasi.
"Propongo un puzzle: trovate parole più strambe di soqquadro, beffeggi, chic, stimmi, zatte, flemme, scranni, clinch, stigma, svasso, sprint, tic, strizza". (Salvatore Nobile-Roma).
"Br? Raggruppan cricche, logge d'empi assassin, mondezze. V'offron fosse? S'ammazzin! Svelti, ultimo blitz: s'impicchin quattro e quattro (cappi stretti!)." (Luciano Bassetti - Roma).
LSD è il titolo della frase di Francesco Pallara di Lecce: "Strisci vil sogno grottesco, ch'apprezzi stanchezza, fra gli enimmi strutti del tempo; qui buffi gnomi torvi strappan squame con zampe scabre".
Geografica e catalogatoria la frase di Delfio Franchina di Milano: "Son città: Churchill, Essen, Gadag, Izegem, Macomer, Moss, Nitra, Paso (el), Patmos, Paz (la), Poppi, Quangtri, Qum, Scottbluff, Tblisi, Trevi, Vinci, Zernez, Zisterdorf".
Claudio Farinati di Rodano propone: "Sebben rammenti quel sommo dogma, per triste malvezzo tenti lo scippo: schizzi con grande sprint, strappi quattro stracci, schivi... sfuggi la zuffa".
Simili, ma con notevoli variazioni, le frasi inviate da due lettori friulani; Luigi Moretto di Ronchi scrive: "Per star contento compra: tram a soqquadro, sturmtruppen, films di bimbe chine, calze stuzzicanti, gheppi vivi, galli mozzi, seggi, stoffe con strass". La variazione di Aldo Micheli di Monfalcone è invece: "Per star contenta spogli streghe vive, compri: calze di bimbi, stoffe con strass a soqquadro, sturmruppen, i film mozzi, gli champagne stuzzicanti".
Per restare in tema di similitudine, ecco le frasi di due lettori di Roma non a caso appaiati in classifica. Alessandro Alessandrini: "Amici, che dramma! Sono triste per... stress: tram, bus, traffico... Batto lo stress con: tennis, tv, film, puzzle, qualche quiz, ping-pong; apprezzo viaggi modici...". Tommaso De Napoli: "Amici che dramma, son triste per stress, bus, tram, traffico. Combatto lo stress con tennis, film di tv, apprezzo i puzzle, qualche quiz, ping-pong, viaggi".
Il titolo fuori testo della frase di Roberto Morassi di Firenze è "Elegia per un cerbiatto ferito *(sic!)*". La frase: "Quattro zampe spingendo, fra boschetti freschi, tigli splendenti, scorrazzavi... Spiccavi: sfregasti lungo quel pazzo tram, stinco rompesti... Bummm!" Morassi fa notare che nel testo è possibile rintracciare tre endecasillabi.
La frase di Mauro Conti (Ravenna) è: "Dall'ombra strappo vecchi strumenti, sghignazzo comprando fogli, stravolti stemmi; stizzisce sbuffante quacquera *(sic!)* mentre stipo zeppi scrigni".
Giorgio Perversi di Corsico trova invece: "Con qualche sport sveltisco mamme mostranti stazze vaghe, stanco sferzanti gruppacci di goffe miss prudenti, sgrezzo troppi bimbi tranquilli".
Filippo Arcudi di Padova opta per il telegramma: "Vs. quiz costringemi pazzesco strattagemma approfittando voci quali gnu, sprint, flemmone, budino, grilli, stress, chef, becchime, strapazzi, sport".
Santi D'Arrigo (Catania), si lamenta: "Che sbronza mi fan gli strambi, sfuggenti, pazzeschi crittogrammi. Pel soqquadro, facce perplesse. N'ammutoliscon tutti, sprovvisti di prontezza".
Piuttosto introversa la frase di Vittorio Pecorini: "Scherzi sprezzanti, struggenti femminili complessi, troppi svaghi, strambi bluff: con gran pace, con qual disprezzo vi scartammo da questo tetto".
Giuseppe Gori di Milano offre un "political graffiti": "Quantunque 'no chic', scelgo strambi frammenti tratti dalla porta d'un cesso: "MLS = spranghe", "Mi strizzi? Ti strozzo!", "Viva $", "Peppe zombi", "Pesce", "FGCI = frogi".
C'è, infine, un gruppo di lettori che hanno utilizzato le frasi come pretesto per scrivere storie. Fantascientifiche, come quella di Ugo e Annalaura Rossini di Milano ("L'ufo 'PZM' s'accampi qua con provviste, strabuzzi quegli occhi strambi, scappi ghermendo goffe mazze, stretti nastri, strangoli mostri splendenti!"), gialle come quella di Massimo Duccini di Bergamo ("Sorprendente. Glis assassinò Chimm. L'ispettrice C. Zippat trova quattro beffarde accusanti impronte. Glis, pazzo, strozzò quel Chimm. Fuggì in Bmv".) o decisamente surreali come quella di Dario Crivello di Torino.
Prima della frase, leggiamo la spiegazione che ce ne offre: "La frase è la storia del pescatore Zimm, soprannominato Vil Lampara dai suoi concittadini per la brutta abitudine di andare a pescare nelle zone altrui. Un giorno, costui si trovò proiettato in un mondo fantastico, dove conosceva una sola persona: il parroco, soprannominato Don Sputi per il brutto vizio di scatarrare durante le prediche".
Ed ecco la frase: "Zimm 'Vil Lampara' scopri: baschi con staffili metter (a) soqquadro compatti templi scozzesi, streghe svezzar gnu con prugne, sfingi batter 'Don Sputi'." Cosmopolita la frase di Andrea Cecchi di Firenze: "Sig. Hutc sul gas sta per bollire caffe latte per comm. avv. Zimmer, on. Becchi Zozzon, sig. Quiz, sig. Titti Scampi, Mr. Todd. Non portar panna per questi fessi".
Menzione speciale va fatta del vero genio di questo problema, Giuseppe Ferro di Montorsaio (di cui devo ancora pubblicare un serpentone d'anagrammi, rinviato per mancanza di spazio).
Purtroppo, il regolamento parlava chiaro: una sola frase. Se fosse stato previsto di calcolare più frasi, Ferro guiderebbe la classifica. Ha inviato, infatti, tre splendide frasi, precedute da una breve definizione.
1. Un anonimo ragguaglia telegraficamente un amico sullo stato della propria follia familiare: "Sembro distratto mentre spezzo questa zucca vizza: vedo tristi cigni blu. Stop. Mimma pregna con graffi strilla che troppi figli nessun scampo. H.Q."
2. Sfogo di un tradizionalista: "Bluffan quest'artisti con troppe mogli quando mi fan per scherzo complessi grumi. Strappan gl'ovvi bozzetti, ci schizzan distratti scarse gemme".
3. Dal diario d'un navigatore: "Fa tempesta. Un clipper move, anzi sbatte sul flutt'in soqquadro. Vo gemendo fra camme, congegni, stroppi, stragli, stricchi, strombi, schizzi, sprazzi...".
E ora, veniamo alle dolenti note: le frasi non valide. La frase di Bernardo Sclerandi aveva solo 98 lettere, quella di Nicola Borraccia solo 103. Nella frase di Saverio Gaeta c'era una "g" di troppo, in quella di anita Obizzi una "o" di troppo. Per concludere, un gruppo di lettori ha tentato, in varie forme, l'espediente di raggruppare lettere senza senso. Esempio: "T, T, T, T, T, T, T, T, fa un picchio; Q, Q, dice il gufo; Z, Z, Z, Z, un ronzio...". È chiaro che frasi di questo tenore non sono state ritenute valide.
La prossima rassegna, è augurabile, sarà quella dedicata ai pangrammi: vediamo che cosa riuscirete a comporre. E ora, passiamo alla classifica.

LA CLASSIFICA AGGIORNATA

I due grupponi della scorsa classifica, quelli a quota 1310 e quelli a quota 1300, si sono disgregati. Molti sono i fattori che hanno contribuito alla differenziazione del punteggio: il problema nove, in cui è stato attribuito un punto per ogni lettera impiegata; le crittografie mnemoniche, in cui pochi sono riusciti a superare le cinque soluzioni; alcune definizioni ostiche dei problemi sette e otto. Inutile dire che il decimo problema è responsabile dello sprint decisivo dei primi classificati.
Comunque, per evitare che i concorrenti attestati nelle zone basse della classifica si scoraggino, da questo numero abbiamo deciso di istituire anche un premio di tappa: i solutori che avranno realizzato il più alto punteggio in ogni tappa riceveranno, a prescindere dalla loro posizione in classifica generale, un gioco in omaggio.

Alessandro Alessandrini - Roma	2700
Tommaso De Napoli - Roma	2700
Giuseppe Ferro - Montorsaio	2610
Luigi Moretto - Ronchi dei Legionari	2598
Aldo Micheli - Monfalcone	2589
Roberto Morassi - Firenze	2568
Salvatore Nobile - Roma	2561
Francesco Pallara - Lecce	2559
Mauro Conti - Ravenna	2530
Menotti Cossu - Roma	2530
Santi D'Arrigo - Catania	2529
Ugo e Annalaura Rossini - Milano	2489
Andrea Cecchi - Firenze	2466
Filippo Arcudi - Padova	2446
Luciano Bassetti - Roma	2400
Claudio Farinati - Rodano	2395
Giuseppe Gori - Milano	2390
Vittorio Pecorini - Torino	2358
Salvatore Di Pasquale - Catania	2280
Luciano Zurlo - Roma	2277
Dario Crivello - Torino	2265
Paolo Cirri - Ravenna	2240
Saverio Gaeta - Napoli	2238
Bernardo Sclerandi - Ostia Lido	2236
Francesco Antonucci - Empoli	2230
Vincenzo Granatelli - Palermo	2230
Renata Bonetti - Napoli	2228
Antonia Zuliani - Napoli	2228
Marco Bonavoglia - Roma	2220
Giorgio Perversi - Corsico	2219
Mauro Trioschi - Lugo	2200
Vittorio Lio - Empoli	2190
Luciana Melorio - Napoli	2186
Angelo Ricchetti - Carpi	2185
Giacomo Manzoni - Lavis	2181
Stefano Fedriga, Ravenna	2179
Nicola Manes, Genova	2179
Marco Caressa - Napoli	2170
Carlo De Angeli - Roma	2165
Francesco Carbonara - Brindisi	2139
Eva Incalza - Bari	2139
Carlo Santini - Carpi	2121
Rosmaria Lai - Padova	2083
Francesca Praticò - Torino	2079
Alessandro Camilli - Perugia	2076
Fabio Dulcich - Milano	2070
Antonio Vespignani - Venezia	2070
Fabio Bigaglia - Trieste	2067
Neocle Giordani - Novara	2067
Bruno Leoni - Roma	2058
Alberto Tosoni - Milano	2050
Giuseppe Capezzuoli - Milano	2037
Federica Travaglini - Brindisi	2028
Ireus Beccati - Torino	2010
Giovanna Forteleoni - Roma	2010
Giuliano Fiorito - Trento	2000
Massimo Sbaraglio - Brugherio	1995
Maria Letizia Davì - Ferrara	1976
Anita Obizzi - Milano	1970
Federico Paradisi - Piombino	1964
Luigi Cremona - Gallarate	1957
Teresio Gallino - Torino	1943
Stefano Pogelli - Roma	1941
Mario Vetrano - Napoli	1941
Olga Beffa - Roma	1938
Massimo Menichini - Roma	1938
Andrea Sindico - Roma	1938
Maria Favaretto - Mestre	1937
Enrico Atanasio - Roma	1934
Daniela e Maura Povero - Torino	1870
Pietro Micaroni - Civitella Casanova	1852
Elisa Gualzetti - La Spezia	1840
Alessandro Ambrosetti - Genova	1824
Delfio Franchina - Milano	1790
Massimo Duccini - Bergamo	1743
Edoardo Galatola e Lucia Tazzioli - La Spezia	1741
Paolo Azzetti - Trento	1720
Riccardo Caldari - Roma	1716
Pasquale Laurelli - Milano	1680
Franco Corsino - Bolzaneto	1678
Francesco Paolo Memmo - Roma	1654
Valeria Robder D'Alessandro - Cisliano	1643
Giovanni Ravesi - Roma	1636
Sante Cogliandro - Rimini	1636
Marcello Ugliano - Torino	1627
Carla Zambetti - Bergamo	1603
Marco Amanti - Roma	1596
Maria Laura Garau - Cagliari	1954
Roberto Manzi - Vallo della Lucania	1580
Gregorio Carmine - Piombino	1566
Daniele Nannoni e Gloria Ricci - Sieci	1526
Vincenzo Dozio - Treviglio	1515
Maurizio Codogno - Torino	1509
Carla Giugni - Napoli	1503
Carlo Bertoni - Bologna	1488
Carlo Milella - Bari	1487
Saverio De Pace - Verona	1480
Lorenzo Felician - Trieste	1450
Franco Franconi - Sieci	1417
Luca Marconi e Mauro Crestini - Brescia	1410
Flavio Martinuz - Cinisello Balsamo	1383
Rosario Azzolina - Milano	1350
Marcello Corradini - Roma	1310
Sandra Morelli - Ravenna	1310
Alberto Albano - Torino	1300
Giuseppe Astorino - Torino	1300
Massimo Di Pinto - Roma	1300
Antonio Froio - S. Agata Bolognese	1300
Maurizio Gavioli - Firenze	1300
Giuseppe Mele - Torino	1300
Paolo Monachesi - Roma	1300
Massimo Senzacqua - Roma	1300
Gianantonio Monti - Milano	1290
Maria Anania - Genova	1287
Luca Sofri - Pisa	1262
Roberto Condio - Alpignano	1257
Maurizio Catacchini - Roma	1250
Carla Franceschetti - Sestri Levante	1250
Andrea Righini - Scandicci	1230
Walter Casse - Torino	1190
Gianantonio Moretto - Novedrate	1190
Claudio Casolaro - Napoli	1181
Giovanni Massi - Ascoli Piceno	1177
Augusto Brusca - Roma	1175
Luca Gianotti - Modena	1170
Domenico Forte - Avellino	1167
Carlo Ghinassi - Melzo	1155
Riccardo Esercitato - Gorizia	1153
Nicola Borraccia - Bari	1033
Roberto Menghi - Porto Garibaldi	1010
Maria Pizzetti - Baldissero Torinese	949
Patrizia Tommasoni - Venezia	924
Milena Modica - Vigevano	891
Tullio Re - Mistretta	880
Francesco Biraghi - Milano	829
Pino Conrado - Roma	800
Pierangelo Guffanti - Milano	800
Michelangelo Rainone - Foggia	800
Giulio Cesare Cesari - Ascoli Piceno	790
Giacomo Cocchella - Livorno	790
Salvatore Tramacere - Gioia del Colle	790
Franco Lucio Schiavetto - Roma	794
Vincenzo Mascello - Bari	770
Fabio Muratori - Milano	770
Antonio Scarpellini - Bari	770
Luca Urbinati - Milano	770
Vincenzo Luciani - Benevento	760
Anna Paganini - La Spezia	760
Adriano Ferro - Roma	750
Roberto Muzi - Tivoli	750
Alberto e Maurizio Canfora - Roma	740
Marino Carpignano - Gorizia	740
Eraldo Data - Forno Canavese	735
Paolo Galimberti - Roma	735
Fabrizio Larini - Parma	730
Giuseppe Buonamici - Montecatini T.	720
Roberto e Fulvia Piatti - Malnate	720
Luigi Carbone - Salerno	713
Francesco Antozzi - Casalpusterlengo	710
Giovanni de Merulis - Roma	710
Duccio Martinez - Firenze	710
Ego Rosso - Torino	700
Valeria Dal Lago - Bologna	690
Tonino Giorgi - Ascoli Piceno	690
Giampiero Cambursano - Torino	680
Dante Melotti - Modena	672
Roberto Zorat - Castions di Strada	670
Manuela Corrao - Roma	655
Alberto Caviglia - Genova	650
Fabio Vitali - Casalecchio	640
Marcello Napolitano - Roma	639
Mario De Vito - Avellino	635
Ermanno Bonalumi - S. Donato Milanese	605
Marco Mei - Altedo	579
Ettore La Serra - Roma	560
Luciano Rossi - Montesarchio	530
Mauro Valdo - Roma	500
Bruna Pemper - Trieste	494
Massimo Grande - Collepardo	367
Stefano Batisti - Casalecchio	340
Riccardo Camerlo - Torino	320
Leopoldo Di Maio - Castellamare di Stabia	300
Maurizio Giorgi - Roma	280

Scarabeo

L'ultimo round

Quattro problemi concludono la selezione nazionale del Primo campionato italiano. Inviate le risposte e il tagliando: la gara è ancora apertissima

Ebbene si! La prima prova della selezione nazionale (giugno) è stata abbastanza severa. Le parole da rintracciare erano pochissime, e molti hanno inviato le proprie risposte nella certezza di averne tralasciate alcune. Ora possono tirare un sospiro di sollievo. Le lettere sono giunte a centinaia. Abbiamo detto che non forniremo fino a fine gara indicazioni dettagliante di classifica, e manteniamo l'impegno. Possiamo però fin d'ora anticipare che la gara è apertissima, con decine e decine di partecipanti a pari merito o nell'arco di una manciata di punti.

Ricordiamo ai distratti di inviare *tutte* le soluzioni possibili (compatibilmente con le norme di regolamento); di non preoccuparsi in modo eccessivo del punteggio (che sarà ugualmente controllato); di indicare il tipo di vocabolario sul quale sono state eventualmente rintracciate parole desuete (ma non indicate come arcaiche!).

Infine: ALCUNI LETTORI (pochi per la verità) HANNO DIMENTICATO DI ACCLUDERE ALLE SOLUZIONI DI GIUGNO IL TALLONCINO DI PARTECIPAZIONE. RICORDIAMO CHE OGNI MESE OCCORRE INVIARE SOLUZIONI E TALLONCINO DI PARTECIPAZIONE.

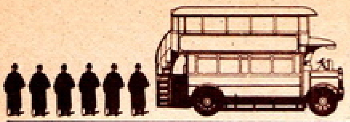
Chi se ne fosse scordato è pregato di provvedere immediatamente all'invio, specificando con chiarezza nome, cognome, indirizzo.

Le soluzioni degli schemi pubblicati in questo numero devono essere inviate

I CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

FASE ELIMINATORIA

AGOSTO 1981



A O L L L T T

entro e non oltre il 10 settembre 1981 (data del timbro postale). Ricordiamo che il mezzo più sicuro è la lettera raccomandata. I trentadue giocatori ammessi alla finale nazionale di Milano saranno avvertiti tempestivamente con comunicazione scritta.

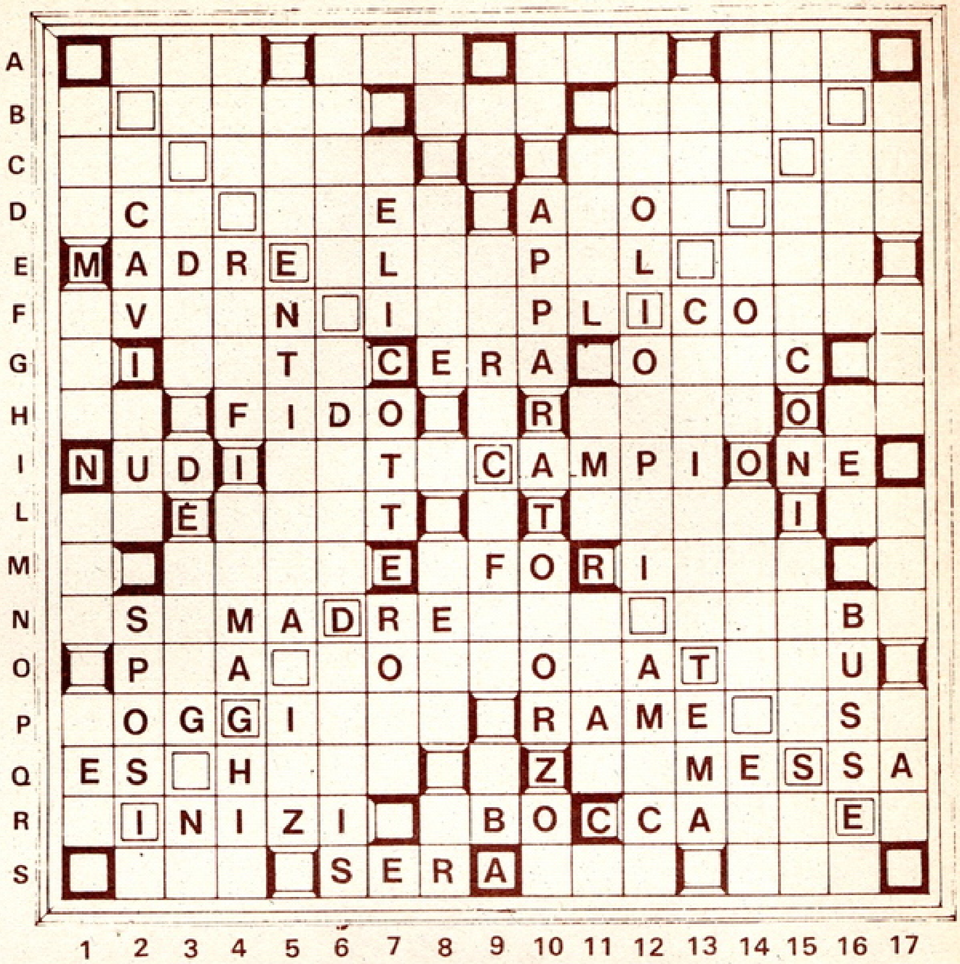
La gara di maggio, l'ultima prima del Campionato, era un confronto "aperto", con schemi disponibili ad essere riempiti da numerose soluzioni. Grande lavoro per i "controllori" di punteggio e, alla fine, nuovo trionfo di Maria Luadi e Sergio Figliomeni di Terni. Sulle due griglie sono riusciti a inserire di tutto: OSTENTATE, TENTATORE, GETTONATI, POTENTATI, ATTENTATORE, MINACCIOSE, DEMONIACHE, CERIMONIALE, AMMONIACALE, NETTATORI, MATTONATE, riuscendo anche a trovare in punti differenti la collocazione della stessa parola.
Ed ecco la classifica:

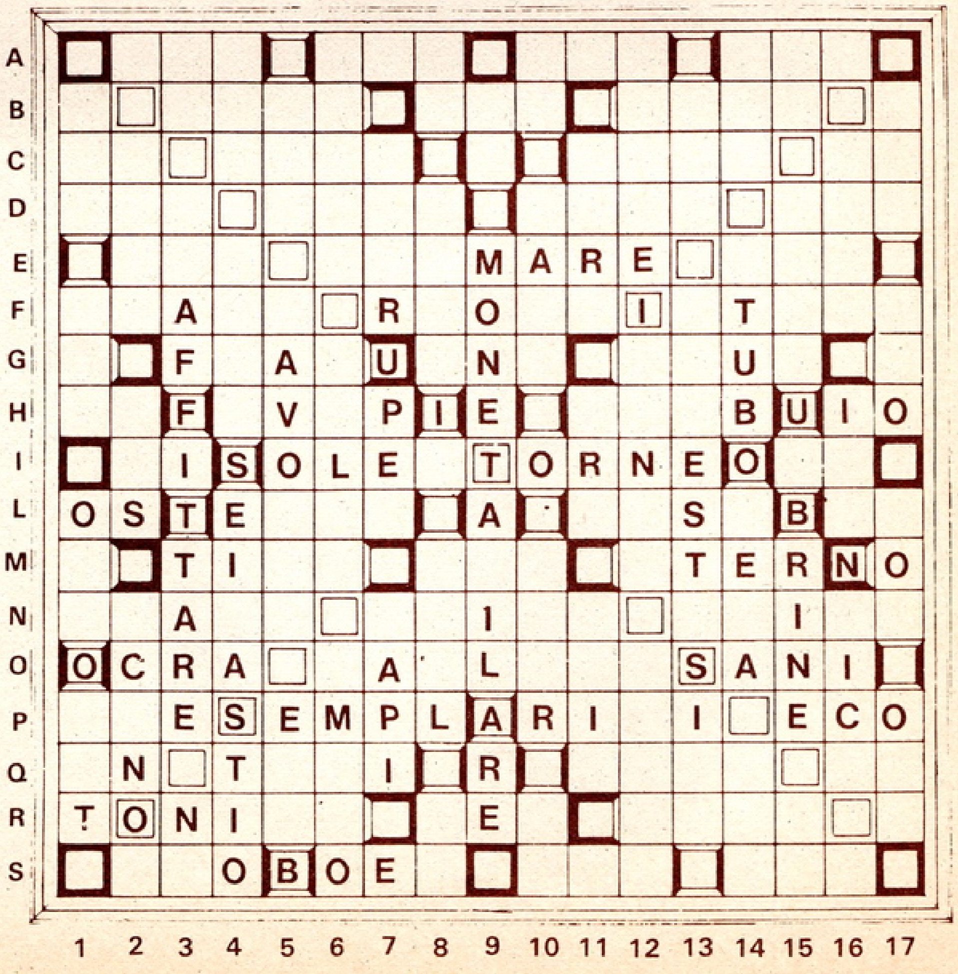
Maria Laudi, Terni (Stp Thief)	821
Sergio Figliomeni, terni (Stop Thief)	821
Giorgio Galletti, Forlì (Paroliere)	789
Pierpaolo Mastroiacono, Roma (Puzzle)	797
Roberto Brancaleoni, Roma	791
Sandro Santorelli, Roma	753
Luigi Cremona, Gallarate	750
Andrea Aristarchi, Reggio Emilia	748
Marco De Giuli, Roma	748
Nicola Manes, Genova	680
Salvatore Tramacere, Gioia del Colle	678
Giuliano Fiorito, Trento	677
Michele Merli, La Spezia	674
Edoardo Galatola, La Spezia	672
Peppe De Benedettis, Colleferro	670
Maria Giulia Battaglia, Modena	668
Alberto Zanchetta, Torino	660
Massimo Sbaraglio, Brugherio	650
Roberto Maurizio, Torino	650
Igino Aschieri, Parma	650
Ciro Annunziata, Arzano	646
Michele Soranzo, Trieste	643
Marco Mei, Altedo	642

Il valore delle lettere:
Punti 1: A. C. E. I. O. R. S. T
Punti 2: L. M. N
Punti 3: P
Punti 4: B. D. F. G. U. V
Punti 8: H. Z
Punti 10: Q

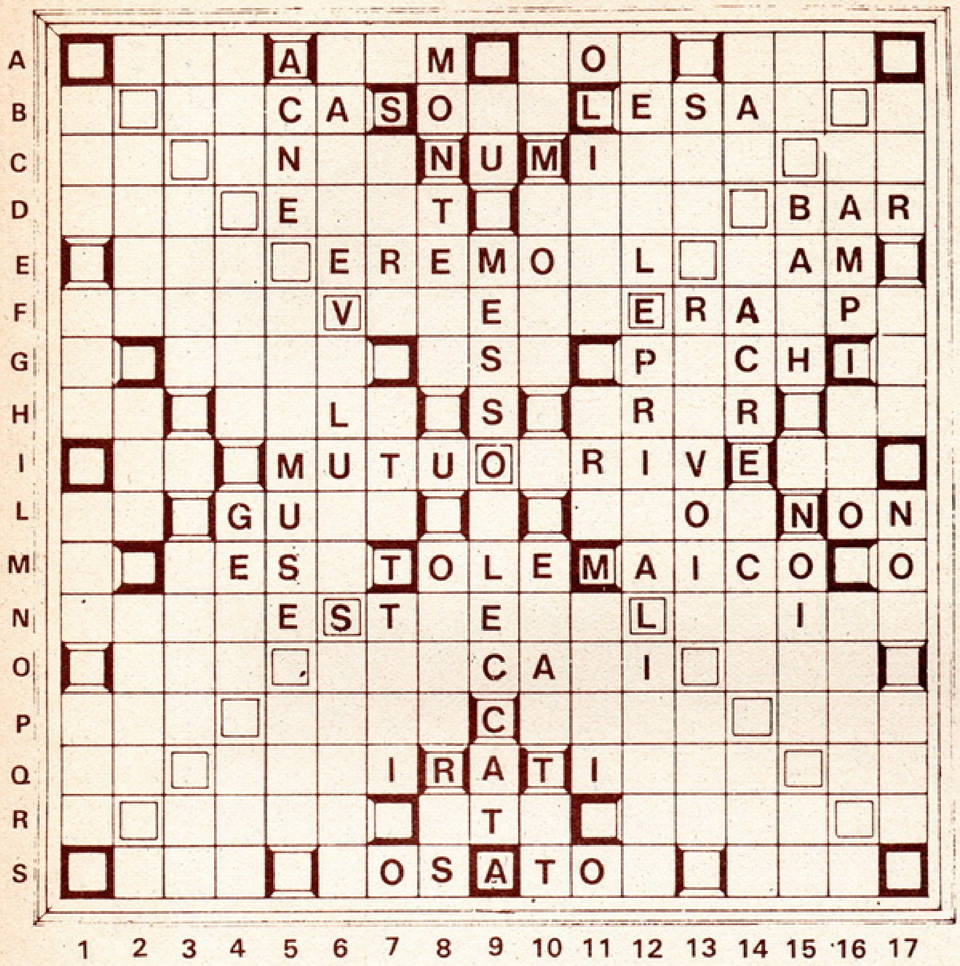
Valore della lettera × 2 — Valore della parola × 2

Valore della lettera × 3 — Valore della parola × 3



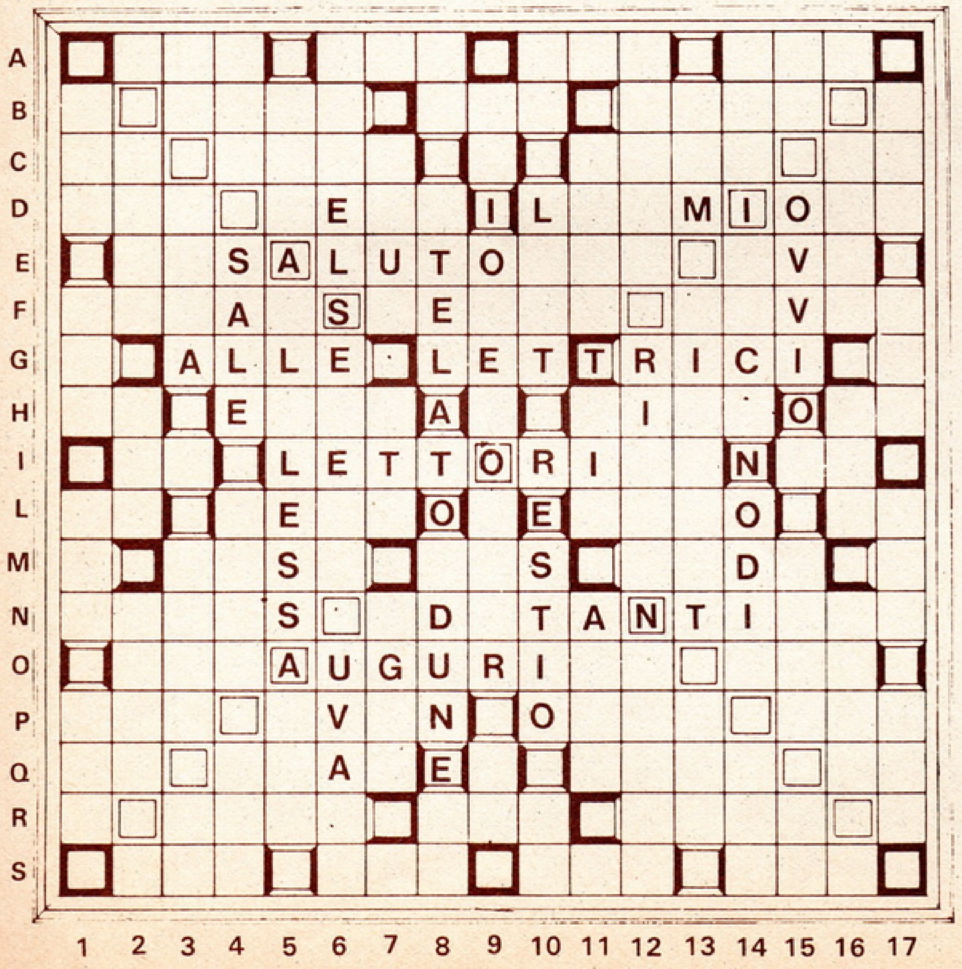


A A A C C C C



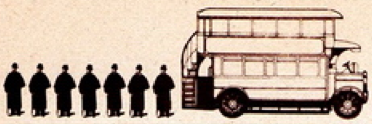
A I O C C H N

Giuseppe Agnesi, Milano	639
Susanna Calandrini, S. Mauro Pascoli	639
Roberto Manzi, Vallo della Lucania	631
Marcello Santise, Napoli	624
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	624
Giuseppe Riccio, Piacenza	615
Mauro Conti, Ravenna	607
Roberto e Fulvia Piatti, Malnate	605
Cristoforo Milanesio, Savigliano	602
Paola Massera Zucchi, Roma	598
Vincenzo Granatelli, Palermo	595
Riccardo Minerba, Roma	595
Roberto Terenzio, Brugherio	594
Elisa Gualzetti, La Spezia	594
Maria Pizzetti, Baldissero Torinese	590
Gregorio Carmine, Piombino	586
Salvatore Di Pasquale, Catania	585
Delfio Franchina, Milano	585
Francesco Paolo Memmo, Roma	583
Johnny Baldini, Milano	570
Santi D'Arrigo, Catania	561
Pino Conrado, Roma	558
Angelo Galli, Milano	535
Umberto Cadeddu, Gorizia	523
Giuseppe Ferro, Montorsaio	516
Pino Baffa Scinelli, Busto Arsizio	510
Roberto Morassi, Firenze	508
Claudia Farina, Bergamo	497
Bruno Noya, Roma	496
Loredana Bosis, Bergamo	495
Claudio Casolaro, Napoli	493
Lorenzo Capulli, Ancona	489
Paolo Prina, Milano	488
Giacomo Manzoni, Lavis	486
Giorgio Guerrini, Bologna	482
Silvana Spina, Bologna	482
Luca Rodaro, Udine	472
Michelangelo Rainone, Foggia	464
Vittorio Emanuele Orlando, Roma	463
Daniela Matri, Genova	441
Carlo De Angelis, Roma	439
Giovanna Barigione, Genova	439
Luigi Torre, Milano	419
Francesco Italia, Bologna	419
Ugo Di Tommaso, Roma	415
Salvatore D'Amelio, Roma	414
Giuseppe Capezzuoli, Milano	388
Luciana Melorio, Napoli	385
Gianfranco Glori, Torino	352
Nicola Borraccia, Bari	339
Maria Favaretto, Mestre	320
Andrea Sindico, Roma	313
Enrico Atanasio, Roma	313
Franco Uffreduzzi, Freto	259
Mario Vetrano, Napoli	242
Marcello Ugliano, Torino	233
Annamaria Nuti, Umbertide	224
Romano Silimbani, Cavarzere	224
Valeria Desiderio, Ponte di Brenta	224
Ireus Beccati, Torino	214
Milena Modica Zurlo, Vigevano	189
Francesco Biraghi, Milano	187
Daniele Denaro, Torino	187
Oretta Fonda, Trieste	168
Paolo Balestrero, Genova	161
Sandra Bassani, Varese	161
Bruna Pemper, Trieste	141



Attenzione!
Questo schema contiene un messaggio.

A E E O O N N



Aquiloni

Volare a Ferragosto



di Oliviero Olivieri

Nel numero di maggio è stata illustrata la famosa 'Ala di Rogallo': è d'obbligo far conoscere ora l'altro aquilone dell'oriundo ingegnere italo - americano, il *Corner*, meno famoso ma non per questo non altrettanto egregio volatore. Francis lo inventò agi inizi degli anni '50 per usarlo come riflettore radar; rimase polveroso nell'Ufficio Brevetti fin quando, nel 1976, la sua piccola impresa familiare non lo mise in limitata produzione: chi vuole l'originale, numerato e firmato, può acquistarlo per 35 dollari scrivendo a 'Rogallo Flexikite', Kitty Hawk, NC 27949, USA. Per chi vuol farselo da sè PER GIOCO ne propone un progetto costruttivo: è abbastanza semplice da realizzare, ma dato che in campo aquilonistico nulla è fondamentale ma tutto può anche esserlo, sono illustrate alcune varianti costruttive che ne migliorano la qualità complicandone però la realizzazione.

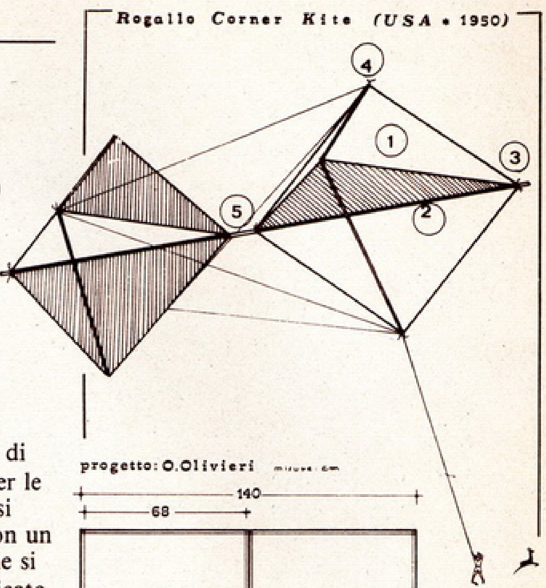
Si tratta di un aquilone a 2 "celle" aperte (ognuna realizzata cucendo in diagonale due pezzi quadrati di stoffa), di quasi 1 m^2 di superficie portante e lungo due metri, ma smontabile (si tolgono le 8 stecche che tengono distese le superfici alari triangolari e si scompone in due il longherone centrale), riducendosi alle dimensioni di un ombrello chiuso di 1 metro di lunghezza. Non ha bisogno di briglia, visto che il cavo di ritenuta si aggancia direttamente ad uno qualunque degli 8 vertici: si alza in volo con estrema sicurezza in un ampio range di velocità del vento, da 3 a 15 m/sec, e raggiunge un notevole angolo di attacco, superiore ai 65°. Usare un cavo di ritenuta che regga un carico intorno ai 50 kg.

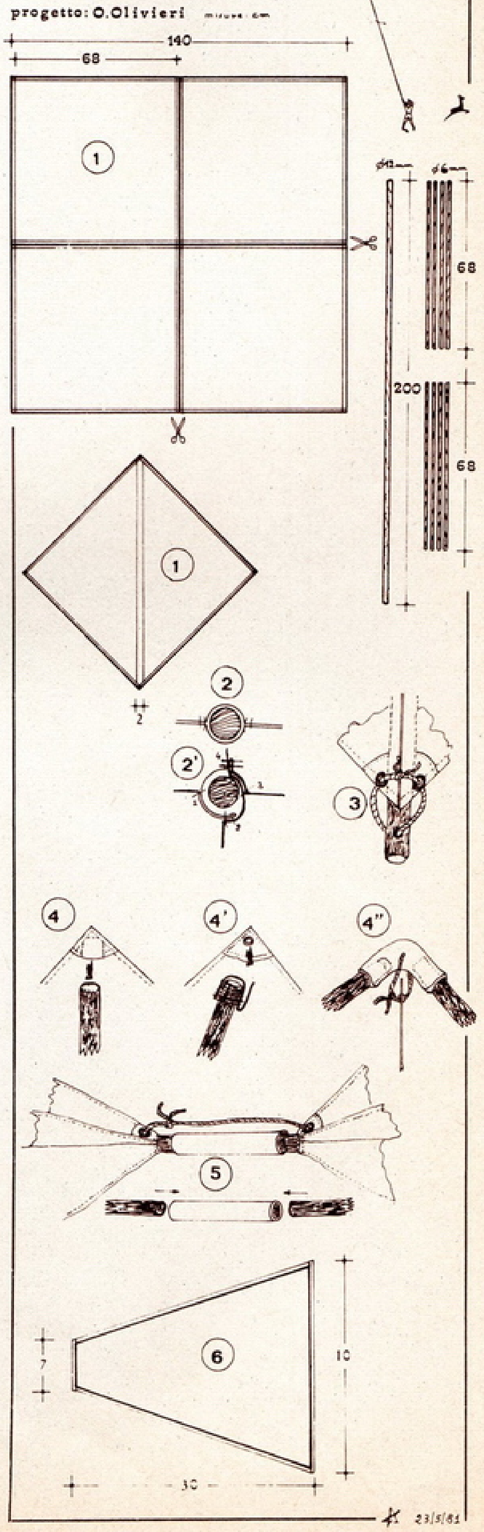
La sua costruzione dovrebbe risultare chiara dal disegno, dopo averlo studiato con cura; basta aggiungere qualche precisazione. Come velatura, l'ideale è il Rip-stop, tessuto di nailon impiegato dai velai per costruire gli spinnaker: va altrettanto bene la seta o la leggera stoffa sintetica per fodere, in vendita in moltissimi colori, alta 140 cm e poco costosa. Si tagliano quattro quadrati di 70 cm di lato, si fanno gli orli larghi 1 cm su ogni lato, e si cuce sopra di essi una fettuccia di cotone di rinforzo (1). Si eseguono poi due cuciture parallele, distanti tra loro 2 cm, lungo la diagonale di due quadrati di stoffa sovrapposti, così da creare la guaina nella quale infilare il longherone centrale (2). Per chi se la cava bene con la macchina da cucire è preferibile eseguire la cucitura indicata in 2', che permette una migliore distribuzione spaziale a 90° delle ali triangolari delle celle: in questo caso si deve però aggiungere 1 cm in più di stoffa secondo la diagonale, riducendo la larghezza dell'orlo ai lati. Si tratta poi di mettere dei rinforzi ai quattro spigoli che intersecano il longherone centrale, cucire degli occhielli fatti con fettuccia o meglio punzonare degli occhielli a vela e fare come indicato in 3 ed in 5, dopo aver fatto con un chiodo arroventato due buchi agli estremi del longherone. Il longherone è un tondino di ramina o di noce da 12 mm, di quelli impiegati per le tende: per convenienza di trasporto, si può sezionare in due e raccordarlo con un tubetto di ottone o di alluminio, come si fa con le canne da pesca, e come indicato in 5.

Resta ora la parte più delicata: il sistema di raccordo tra i tondini di 6 mm ed i vertici delle celle. Sono indicate tre varianti. La più semplice (4) è di cucire delle tasche, due opposte per ogni spigolo, in totale quindi 16, nelle quali andranno ad infilarsi gli estremi dei tondini, della lunghezza indicata che non è altro che la diagonale del quadrato di base. Si può invece fare come indicato in 4': occhielli a vela con rinforzo per gli otto vertici e sugli estremi dei tondini dei ganci fatti di filo di acciaio armonico. Infine, ed è il sistema più elegante, impiegando tubicini di PVC, lunghi 5 cm e della sezione opportuna, nei quali si infilano i tondini alari; va bene il tubicino impiegato per convogliare la benzina nelle moto. Il vertice di ogni ala si tiene in tensione con una cordicella che passa in un occhiello e nel tubo di PVC. Tener presente che nelle varianti 4' e 4" i tondini debbono essere più lunghi di 1 cm rispetto a quanto indicato in figura, perchè protendono rispetto ai vertici delle ali triangolari.

In tutti i casi si arriva alla configurazione finale per approssimazioni successive, in modo che la struttura delle celle sia perfettamente tesa e regolare; l'ultima operazione è di mettere dei tiranti incrociati come indicato in figura: un vertice di un'ala verticale, con i vertici delle ali orizzontali posteriori, e viceversa, in modo che l'insieme sia indeformabile. In condizioni di vento forte, è opportuno aggiungere un'ancora flottante, come quelle impiegate nelle barche per stare in scia: si tratta di un cono di stoffa, costruito cucendo insieme quattro pezzi come quelli indicati in 6; si mettono quattro briglie lunghe 30 cm, si collegano ad una girella (quelle usate dai pescatori) e si collega il tutto all'aquilone con un filo lungo 1 metro con un'altra girella (evita che il cavo si attorcigli quando l'ancora flottante ruota su se stessa).

Per maggiori dettagli costruttivi consultare il libro: 'Gli aquiloni, come costruirli, come farli volare', Sansoni.

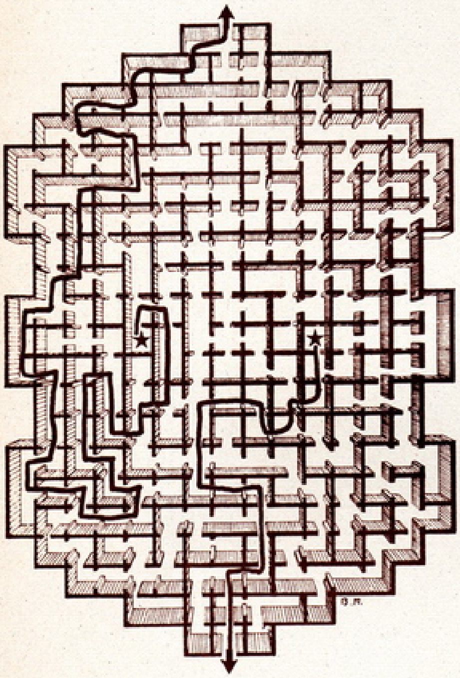




soluzioni

del numero precedente

Labirinto



Scacchi

Il problema di Johnny Baldini

1. e4, e5
2. f4, d5
3. e4×d5, e5-e4
4. d4, Cf6
5. c4, Ae7
6. Cge2, 0-0
7. Cg3, Te8
8. Ae2, c6
9. d×c6 C×c6
10. d5, Cb4
11. 0.0, Ac5 +
12. Rh1, Cd3!
13. Axd3, e4×d3
14. f5!, b5!
15. D×d3, Cg4
16. Ce4, b×c4
17. D×c4, Aa6!!
18. D×a6, T×e4
19. Af4, T×f4!
20. T×T, Dh4
21. h3, Dg3!
22. TxC, De1+
23. Rh2, Ag1+
24. Rh1, Af2+
25. Rh2, Dg1+

Cubo

Ecco alcune soluzioni dei problemi più semplici della scorsa volta:

4 Punti: $G'C^2GC^2$

6 Punti: $G'C'GC$

2×: $(D^2R^2S^2F^2)^3$ ossia $D^2R^2S^2F^2D^2R^2S^2F^2D^2R^2S^2F^2$ oppure con $D^2F^2G^2N^2F^2D^2G^2N^2$

6×: $G^2N^2C^2$

4×: $A^2G^2N^2A^2G^2N^2C'R^2CR^2C'S^2CS^2$ o anche $A^2G^2N^2A^2G^2N^2D^2C^2D^2C^2F^2C^2F^2C^2$ o meglio ancora $A^2G^2N^2A^2G^2N^2F^2D^2C^2D^2C^2F^2$

Master Mind

Quiz Parola

CAVALLO GRUISTA

Brain Trainer

1:B5 - E6,
2:C5 - B5,
3:D5 - C5,
4:D4 - C6,
5:D3 - A6,
6:D2 - E7,
7:B4/5 - D2/3,
8:C6 - D4,
9:B3 - C6,
10:B2 - D5,
11:A5/6 - B2/3,
12:C6 - A5,
13:C4/5 - A6/7,
14:C3 - D6,
15:C1/2 - B4,
16:E6/7 - C2/3,
17:E5 - D7,
18:E4 - B5,
19:E3 - C4,
20:E2 - B6,
21:A6/7 - E2/3,
22:A5 - E4,
23:A4 - C5,
24:A3 - B7,
25:A2 - E5,
26:D6/7 - A2/3,
27:D4/5 - A4/5,
28:B6/7 - D4/5...

Bridge

Sud deve tagliare la seconda quadri con il sette di picche. Asso di picche seguito da tre giri di fiori e tre giri di cuori, per la seguente situazione finale:

Nord: ♠ 65 ♡ — ◇ — ♣ J8

Ovest: ♠ — ♡ J ◇ 876 ♣ —

Est: ♠ QJ9 ♡ — ◇ J ♣ —

Sud: ♠ K1083 ♡ — ◇ — ♣ —

Se est gioca il J di quadri, sud taglia di tre e nord surtaglia, atout dal morto lisciando la donna o il fante d'atout.
Se est gioca la donna di picche, sud lo lascia in presa scartando l'otto, in modo da poter tagliare il ritorno a quadri al morto.

Backgammon

La tavola interna (inner board) del bianco è pericolosissimo.
Il nero deve avanzare in massima sicurezza evitando di essere colpito; non ha alcun interesse a fare un gammon data la situazione di score 20-20 in una partita ai 21 punti; gli basta fare un punto. Muovendo 9/6, 8/5, 4/1 (2) occupa il punto 1 e libera al bianco il punto 4 assai meno pericoloso in caso di entrata. Nell'eventualità (1 probabilità su 36) che il bianco rientri con il doppio 4 il nero si trova sempre avanti di 39 pips (95-56) con il tiro di vantaggio; una situazione invidiabile che consentirebbe, in condizioni normali, di dare il doppio e costringerebbe l'avversario a rifiutare. Occorre inoltre considerare che al tiro successivo il nero, qualsiasi dado tiri, non offre alcuna pedina scoperta che possa venire poi colpita dal bianco (shot).

Scarabeo

Schema N° 1

1) F4 - 14 = ABBECEDARIO

2) 05-15 = AMMASSATORE

Schema N° 2

1) F - 6 - 14 = AMMASSARE

2) N 2 - 12 = RABBERCIATE

Parole

Problema 11

Ecco le parole che, tra le altre, era possibile formare con i nuclei proposti: **basigamia; dipsomania; strudel; bibblioteca; castagna; stoccafisso; vermut; preraffaellita; cucchiaino; eliotropio; amherstia; afroasiatico; biancicare; palatalizzazione; contropelo; raschiaolio; sempreverde; factotum; coefficiente; cavolfiore; opacizzazione; aforisma; bresaola; atmosfera; epanadiplosi; felsineo; glabro; indeclinabile; pentagono; cardioipertrofia; tributo; indoeuropeo; spegnimento; putredine; consueto; gerbido; balalaica; diacisdodecaedro; esogamia; glicogeno; quadrilingue; canguro; turboreattore; daino; nottambulo; calazogamia; raddobbare; sbevucchiare; algoritmo; anticristiano; festuca; madrigale; antisemitismo; paternale; epiglottide; parenchima; perfosato; capotreno; dissipatore; rateizzazione; pinguedine; sacrosanto; dissolvere; tribolare; fenicottero; spandiconcime; cosmopolita; epicureo; guappo; enigma; raptus; conifera; filigrana; nocumento; tungsteno; stalagmite; persuasivo; pentagramma; inquieto; tugurio; gianduiotto; gaiezza; eroina; fringuello; epifenomeno; geotermico; deostruire; epidermide; slalom-capzioso; cornamusa; monocolo; caporedattore; atavismo; piegamento; defoliante; fideiussione; oltranzismo; pallidume; finitimo.**

Problema 12

a) Nel "mega-doublet" i miei 110 passaggi sono *abate*, arate, frate, fiate, fiale, fiele, miele, mille, molle, *bolle, colle,* calle, *dalle,* calle, colle, bolle, molle, mille, miele, fiele, fiale, fiate, frate, arate, abate, *ebete,* abete, abate, arate, *frate, grate,* grato, *irato,* arato, amato, amaro, acaro, acero, aceto, acuto, aiuto, *liuto,* fiuto, finto, vinto, vento, *mento,* cento, cesto, certo, cervo, *nervo,* cervo, certo, cesto, cento, mento, vento, vinto, finto, fiuto, liuto, aiuto, acuto, aceto, acero, acaro, amaro, amato, arato, arata, *orata,* grata, grato, *prato,* proto, prono, trono, tuono, suono, suolo, ruolo, ruoto, *quoto, ruoto,* ruolo, *suolo,* suono, *tuono,* suono, suolo, suola, sgola, *ugola,* sgola, suola, suolo, duolo, diolo, *violo,* villo, vallo, valle, volle, volpe, colpe, coppe, *zoppe,* zuppe, *zuppo.*
b) *Craxi,* crasi, frasi, frali, frale, fiale, fiate, finte, finto, fingo, fungo, lungo, *Longo.*
c) *Bocca,* bacca, banca, banda, binda, biada, biade, brade, brace, braci, bragi, *Biagi.*
d) *gatta,* gotta, cotta, cotto, colto, collo, callo, caldo, cardo, *lardo.*
e) *Camera,* camere, cadere, cedere, sedere, sedare, sedate, sedato, *Senato.*

Problema 13
Le dieci crittografie mnemoniche dantesche hanno le seguenti soluzioni:
1. ENIGMI = Parole per le quali i'mi pensai.
2. ZOOFILO = Molti son li animali a cui s'ammoglia.
3. SCALENO = Triangol sì ch'un retto non avesse.
4. DELITTI MAFIOSI = Già mai rimagna d'essi testimonio.
5. COPRIFUOCO = E andar su di notte non si puote.
6. VINCITORE A BRIDGE = La tua fortuna tanto onor ti serba.
7. INUTILITÀ DEL MECCANICO = Che val perchè ti racconciasse il freno.
8. PETTEGOLI = Non ne potran tener le lingue mute.
9. CAMINETTO = Così un sol calor di molte brage.
10. PIOGGIA = Quell'umido vapor che in acqua riede.

Problema 14
Il codice da trovare era questo: 1 = L; 2 = Y; 3 = G; 4 = W; 5 = J; 6 = A; 7 = D; 8 = Q; 9 = R; 10 = X; 11 = M; 12 = P; 13 = B; 14 = V; 15 = T; 16 = C; 17 = E; 18 = F; 19 = N; 20 = Z; 21 = H; 22 = S; 23 = U; 24 = K; 25 = O; 26 = I.
Le parole sono: arabesco, arsenico, artiglio, astuccio, calorico, caustico, crepolio, elastico, gomitolo, Leonardo, mitologo, oleandro, orgoglio, oricalco, pericolo, rigogolo, ritaglio, scarabeo, scenario, selciato. La prima parte del problema è così risolta.
Seconda parte: le tre caratteristiche comune alle venti parole. Hanno tutte otto lettere, quattro vocali, e terminano tutte per "o".
Ultimo quesito. Le coppie di anagrammi sono: artiglio-ritaglio; astuccio-caustico; crepolio-pericolo; calorico-oricalco; elastico-selciato; gomitolo-mitologo; oleandro-Leonardo; scenario-arsenico; scarabeo-arabesco; orgoglio-rigogolo.

Problema 15
Bisognava costruire un parallelogramma di 8×5, e disporre la sequenza in questo modo:

A	L	E	A	I
D	L	U	D	R
E	I	Q	A	O
R	N	O	S	R
P	V	R	T	U
N	E	E	R	F
I	R	O	A	I
O	N	I	T	T

A questo punto entrava in ballo il sistema Giulio Cesare, con scarto di tredici lettere (A = N, B = O, C = P, D = Q, eccetera), e il parallelogramma decrittato era:

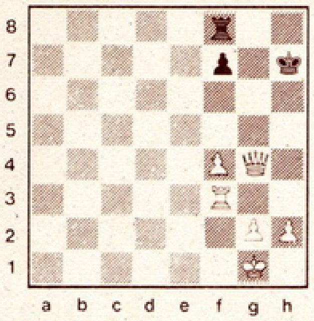
N	Y	R	N	V
Q	Y	H	Q	E
R	V	D	N	B
E	A	B	F	E
C	I	E	G	H
A	R	R	E	S
V	E	B	N	V
B	A	V	G	G

in cui, con un po' di pazienza, era possibile leggere la frase: "Io ero, quell'inverno, in preda ad astratti furori."

Con questa frase inizia "Conversazione in Sicilia" di Elio Vittorini.

di questo numero

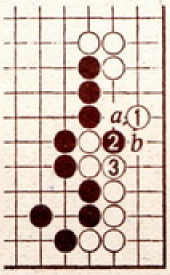
Scacchi



Ch5 (minaccia 2. C:f6+, A:f6; 3. A:f6, g:f6; 4. A:h7+, R:h7; 5. Dh5+, Rg7; 6. Dg4+, Rh8; 7. Tf3 con matto a seguire), C:h5; 2. A:h7+, R:h7 (2...Rh8; 3. D:h5 e vince); 3. D:h5+, Rg8; 4. A:g7 (minaccia 5. Dh8 matto), R:g7; 5. Dg4+, Rh7 (5...Rf6; 6. Dg5 matto); 6. Tf3 e vince.

Go

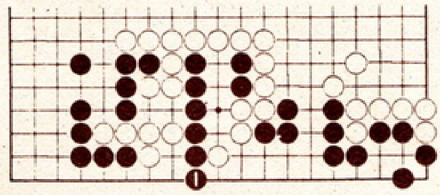
I



1 del bianco è la risposta. L'atari nero in 2 è inutile: dopo 3, 'a' e 'b' sono miai.

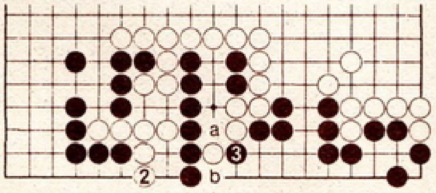
II

dia. 4



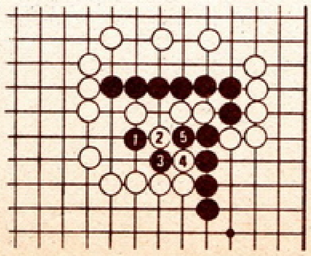
1 nel dia. 4 permette al nero di connettere a destra o a sinistra.

dia. 5



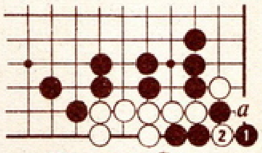
Se il bianco chiude a sinistra con 2 nel dia. 5, il nero risponde con il tesuji 3, la cosiddetta "morsa" (in giappone *hasami-tsuke*). Quando il bianco connette in 'a' il nero gioca in 'b'.

III



È un altro esempio di hasami-tsuke. Verificate che dopo 1 il bianco non può impedire la cattura di qualche sua pietra e la conseguente fuga del nero.

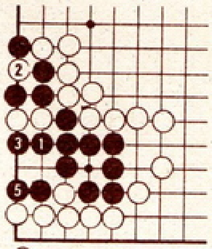
IV



❸ *mangia* ②

1 del nero impedisce una mossa bianca in 'a' e 3 rende falso l'occhio.

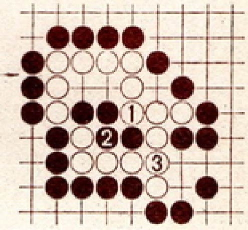
V



④ *connette*

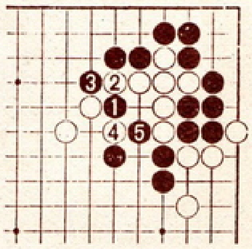
3 del nero è sente contro le due pietre bianche; il bianco deve connettere e non ha tempo per rendere falso l'occhio con una mossa in 5.

VI



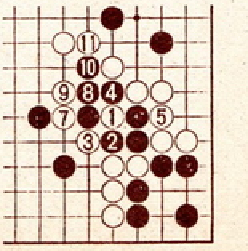
1 è il punto vitale. Dopo 3 il bianco è vivo.

VII



1 è obbligatorio per tagliare in due il bianco; con la sequenza fino al 5 il nero crea uno snap-back.

VIII



1 è l'horikomi tesuji. Dopo 3 il bianco non può connettere a causa di damezumari.

SOLO PER VOI!

dalla

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. TANGRAM proporrà ogni mese ai lettori di Pergioco un vasto assortimento di giochi: alcuni noti e classici, altri nuovi e interessanti. La selezione dei titoli è effettuata in modo da soddisfare gli appassionati dei più diversi settori di gioco, dalla simulazione all'ambiente, dal tavoliere al romicapo. TANGRAM offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapidissima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi comoda. TANGRAM è in grado di offrirVi i migliori giochi a casa Vostra allo stesso prezzo praticato dal miglior negoziante. TANGRAM è fatta "su misura" per Voi: per qualsiasi esigenza e per la richiesta di giochi particolari non contenuti in elenco telefonateci allo 02-719320.

Faremo il possibile per accontentarVi.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

- □ **Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi) 10.900
- □ **Brain Trainer** (Mondadori Giochi) 6.900
- • □ **Genius** (Mondadori Giochi) 4.900
- • □ **Cubik 4** (Mondadori Giochi) 2.500
- • □ **I.Q. Test** (Mondadori Giochi) 30.00
- • □ **Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi) 16.500
- □ **Monopoli** (Editrice Giochi) 10.500
- □ **Manager** (Editrice Giochi) 16.900
- □ **Risiko** (Editrice Giochi) 19.500
- □ **Cluedo** (Editrice Giochi) 11.900
- □ **Stop Thief** (Editrice Giochi) 56000
- □ **Ascot** (Istituto del Gioco) 17.500
- □ **Formula 1** (Istituto del Gioco) 16.500
- □ **Radar** (Istituto del Gioco) 17.500
- □ **Can't Stop** (Editrice Giochi) 9.500
- □ **Jockey** (Ravensburger) 22.500
- □ **Medici** (International Team) 19.000
- □ **Ra** (International Team) 15.000
- □ **Havannah** (Ravensburger) 13.500
- □ **Shogun** (Ravensburger) 27.500
- □ **Othello** (Clem Toys) 18.000
- □ **Cassetta Microvision Flipper** (MB) 29.900
- □ **Super Go** (Clem Toys) 40.000
- □ **Vagabondo** (Invicta) 18.000
- □ **Master Mind Original** (Invicta) 8.500
- □ **Master Mind New** (Invicta) 10.000
- □ **Master Mind Super** (Invicta) 14.000
- □ **Grand Master Mind** (Invicta) 19.000
- □ **Family Master Mind** (Invicta) 17.500
- □ **Master Mind Supersonic elett.** (Invicta) 49.000
- □ **Vocambolo** (Istituto del Gioco) 16.500
- □ **Scarabeo** (Editrice Giochi) 14.500
- □ **Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi) 17.500
- □ **Red Seven** (Editrice Giochi) 15.500
- □ **Paroliere** (Editrice Giochi) 8.900
- □ **Autobridge** (Editrice Giochi) 17.500
- □ **Rummy** (Ravensburger) 18.500
- □ **Mini Rummy** (Ravensburger) 8.500
- □ **Sector** (Editrice Giochi) 72000
- □ **Merlin** (Editrice Giochi) 64000
- □ **Wild Fire** (Editrice Giochi) 64000
- □ **Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB) 110.000
- □ **Cassetta Microvision Bowling** (MB)) 29.900
- □ **Cassetta Microvision Forza 4** (MB) 29.900
- □ **Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB) 29.900
- □ **Cassetta Microvision Blitz** (MB) 29.900
- □ **Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto 20.900
- □ **1940** (G.D.W.) tradotto 20.900
- □ **Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto 20.900
- □ **Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto 32.200
- □ **Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto 32.200
- □ **Bar Lev** (G.D.W.) tradotto 34.500
- □ **Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto 34.500
- □ **Iliad** (Internationl Team) 19.000
- □ **Rommel** (International Team) 30.000
- □ **Sicilia '43** (International Team) 25.000
- □ **Little Big Horn** (International Team) 28.000
- □ **Austerliz** (International Team) 30.000
- □ **Millennium** (International Team) 25.000
- □ **Corteo** (Mondadori Giochi) 10.900

novità

- □ **The fall of France** (G.D.W.) non tradotto 54.000

* temporaneamente esauriti, si accettano prenotazioni

COGNOME ______________________ NOME ______________________

VIA ______________________

CAP __________ CITTÀ ______________________ (PV) __________

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

□ ASSEGNO □ VAGLIA POSTALE □ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO TOTALE LIRE ______________________

DATA ______________________ FIRMA ______________________

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:
1) Segnate con una croce i giochi che intendete acquistare;
2) Fate la somma dei relativi importi;
3) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungere 1500 lire per concorso in spese di spedizione;
4) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
5) Scrivete il totale nella apposita casella;
6) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
7) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano;
8) Se non volete tagliare la rivista, usate una fotocopia.



Disegnate su un cartoncino robusto una scacchiera di dieci quadrati per dieci (non occorre che ci siano quadri di differente colore). Su di essa si muoveranno i figurini pubblicati in questa pagina, da incollare su cartoncino, ritagliare e ripiegare sul piedistallo.

IL GRANDE GIOCO DEL
KUNG-FU

Su una scacchiera 10×10 si scontrano, a mani nude, due-tre-quattro "combattenti". La simulazione che presentiamo consente di vivere — sezionandolo come alla moviola — un vero incontro sportivo

di Alessio Giordana

Kung-fu è un gioco da tavolo che simula un combattimento tra due o più giocatori a mani nude. Lo scopo del gioco è di neutralizzare l'avversario o di resistere il più possibile nel gioco contro più avversari. È giocabile da 2, 3, 4 o 5 giocatori.

Piano di gioco: è data da una scacchiera di 10×10 caselle. Dalla scacchiera è vietato uscire.

Le pedine: rappresentano i combattenti e vanno poste verticalmente al piano di gioco, in modo da presentare una faccia anteriore, una posteriore, un margine sinistro, uno destro.

Le schede: servono per annotare i movimenti delle pedine, nonchè i colpi accusati.

Il dado: è necessario un normale dado a sei facce.

La durata: una partita varia da mezz'ora a un'ora.

REGOLE DEL GIOCO

In Kung-fu non esistono fasi alterne tra i giocatori, ma un'unica fase simultanea.

Il gioco si divide in turni, al massimo 30.

Ogni turno è diviso in due fasi: di movimento e di attacco.

Qualunque azione si intenda far eseguire dalla pedina deve essere annotata, con le opportune abbreviazioni, sulla scheda. Non si possono compiere movimenti che, anche se per distrazione, non sono stati segnati sulla scheda.

Leggete queste spiegazioni con la scheda di registrazione davanti: sarà più semplice capire le regole.

La scheda si divide in due parti: una superiore, nella quale si annoteranno *tutti* i colpi accusati nel corso della partita dalla propria pedina, ed una parte inferiore nella quale si annoteranno invece i movimenti.

La parte superiore contiene un certo numero di quadratini (20) divisi in:
CAPO: 5
TRONCO: 10
MORALE: 5.

Esse rappresentano la "resistenza" della pedina ai colpi avversari. Ogni colpo accusato annullerà, a seconda del tipo di attacco portato, un certo numero di quadratini; quando una pedina ha terminato tutti i quadratini di una delle tre zone (capo, tronco, morale) nelle quali è divisa la parte superiore della scheda è considerata KO ed il giocatore che la manovrava è considerato perdente.

ATTENZIONE: non è affatto necessario consumare tutte e venti le caselle avversarie per essere il vincitore. È possibile perdere la partita senza aver ricevuto alcun colpo al tronco, ma con 5 colpi al capo, contro un avversario che abbia già accusato 9 colpi al tronco e 4 al capo. Infatti l'avversario non ha terminato tutte le riserve di resistenza e di energia.

La parte inferiore dello schema è divisa in colonne nelle quali, turno per turno, si segneranno i vari movimenti delle pedine.

Partendo da sinistra, le prime due colonne sono quelle delle braccia; la colonna di sinistra per il braccio sinistro, la colonna di destra per il braccio destro. Si potranno segnare solo azioni che possono compiere le braccia come attacchi (pugni) o parate da opporre ai possibili attacchi avversari.

Poi vi sono le colonne delle gambe. La colonna di destra per la gamba destra e la colonna di sinistra per la gamba sinistra.

Qui si segneranno solo gli attacchi che si intendono sferrare con le gambe.

La quinta colonna, la più larga, è quella nella quale si annoteranno le caselle attraversate dalla pedina e quella dove la pedina si trova, nonché le schivate che la pedina compie durante la fase di combattimento.

È la colonna del movimento.

Le ultime quattro colonne sono quelle della direzione. La pedina, oltre ad occupare una casella, ha anche una direzione verso la quale è puntata. La direzione è visualizzata sul piano di gioco dalla faccia anteriore della pedina. Vi sono quattro possibili direzioni nelle quali orientare la pedina: verso il lato nord della mappa (freccia verso l'alto) la pedina ci mostrerà la faccia posteriore; questa posizione è data dalla prima colonna. Ruotando poi volta per volta di 90° verso destra, si otterranno le altre tre posizioni possibili, rappresentate in ordine dalle altre tre colonne. È comunque una cosa molto intuitiva e facile da capire quando posizionerete le pedine sulla scacchiera.

MOVIMENTO

Ogni pedina può muoversi ad ogni turno di una o due caselle (a scelta) orizzontalmente o verticalmente, ma *mai diagonalmente*. Può anche non muoversi.

Il movimento viene segnato sulla scheda con il numero della casella di arrivo ed eventualmente, nel caso dello spostamento di due caselle, la casella attraversata.

Esempio: la nostra pedina è nella casella n° 45; se vogliamo spostarla di una casella verso destra scriveremo nella colonna del movimento: 46. Se intendiamo spostarla di due caselle, sempre verso destra, scriveremo: 46-47.

Terminato il movimento possiamo, se vogliamo, cambiare l'orientamento alla pedina; basterà mettere una croce nella colonna capeggiata dalla freccia rappresentante la direzione che intendiamo far assumere alla pedina.

Es: vogliamo orientare la pedina verso destra: metteremo la croce nella seconda colonna della direzione capeggiata dalla freccia verso destra.

CAPO □□□□□
TRONCO □□□□□□□□□□
MORALE □□□□□

TURNO	BRACCIA		GAMBE		MOSSE	DIREZIONE			
	DX	SX	DX	SX		↑	→	↓	←

COMBATTIMENTO

Terminata la fase di scrittura del movimento, i due giocatori muoveranno le pedine sulla scacchiera. Se le due pedine saranno adiacenti, cioè avranno un lato in comune, allora si avrà la fase di combattimento. NON SI HA COMBATTIMENTO IN DIAGONALE.
La fase di combattimento termina quando almeno un colpo è andato a segno. Se nessun colpo è andato a segno, si avrà una seconda fase di combattimento; se è il caso una terza e così via. Terminata una fase di combattimento, inizia immediatamente la fase di movimento del turno succesivo.
Si può colpire l'avversario in 6 possibili zone:
S = sinistra
C = centro
D = destra
TS = tronco sinistro
TC = tronco centrale
TD = tronco destro.
Dall'orientamento dell'avversario si vedrà poi se il colpo è andato a segno o no.
Se l'avversario è in posizione frontale rispetto a noi, in C ci sarà il viso, in TS, TC, TD ci sarà il tronco.
Se l'avversario è in posizione laterale rispetto a noi, in C ci sarà il capo, in TC il tronco, mentre le altre caselle saranno vuote.
Se l'avversario eseguirà una schivata a sinistra, in S ci sarà il capo, in TS ci sarà il tronco e le altre caselle saranno vuote.
SI PUÒ COLPIRE L'AVVERSARIO SOLO CON LA PARTE DEL CORPO CHE SI OFFRE AD ESSO.
Se assumeremo la posizione frontale rispetto all'avversario potremo colpirlo con entrambi i pugni, ma offriremo un bersaglio più grosso da colpire. Viceversa se lo affronteremo di lato, offriremo un bersaglio minore, ma avremo la possibilità di colpirlo solo con il braccio o la gamba di quel lato.
Nell'annotazione si scrive la zona che si intende colpire nella casella della colonna dell'arto che si intende usare allo scopo.
OGNI PUGNO ANDATO A SEGNO ANNULLA 1 QUADRATINO.
OGNI CALCIO ANDATO A SEGNO ANNULLA 2 QUADRATINI.
Ogni colpo portato alle spalle per errori di orientamento punisce questo sbaglio raddoppiando i quadratini colpiti (pugno 2 e calcio 4).
I quadratini si annullano tracciando sulla scheda una croce sul quadratino interessato. Es: CAPO ⊠□□□□
Ricordiamo che il giocatore che si vede annullati tutti i quadratini o del capo o del tronco o del morale perde partita.

CALCI

Sono un particolare tipo di attacco che si porta con le gambe.
Sono più potenti dei pugni. Infatti, se a segno, annullano 2 quadratini ma richiedono un maggior equilibrio.
Dopo averli sferrati, il giocatore deve tirare il dado per stabilire se l'equilibrio della sua pedina è stabile.
I calci possono essere bassi (al tronco) o altri (al capo), frontali o laterali.
Calcio basso: il giocatore cade a terra se il dado è 6.
Calcio alto: il giocatore cade a terra se il dado è 5-6.
Se il calcio viene parato si aggiunge + 1 al dado.
Se il calcio è laterale si aggiunge + 1 al dado.

A TERRA

Se un giocatore cade a terra, non può più muoversi dalla casella in cui si trova e deve tentare di rialzarsi.
Il tentativo riesce se il lancio del dado, che avviene dopo la fase di combattimento, ha come risultato 5 o 6.
Ogni turno a terra annulla un quadretto morale.
Se il giocatore a terra ha già accusato 3 colpi al capo, o al morale oppure 5 al tronco, si rialza solo col 6.
Durante la fase a terra, nella fase di combattimento, il giocatore può effettuare solo parate, che non avranno alcun effetto sul morale dell'avversario.
Se entrambi i giocatori finiscono a terra, si allontanano di 1 casella nella direzione verso la quale sono orientati e si considerano rialzati; se sono orientati verso la stessa casella si avrà un corpo a corpo.

PARATE

La parate sono un mezzo di difesa contro gli attacchi avversari, effettuabili solo dalle braccia ed impiegabili solo durante la fase di combattimento.
Esse hanno la proprietà di annullare l'effetto del colpo dell'avversario, se è diretto nella zona che abbiamo protetta e di segnare un quadrato del morale dell'avversario.
Il braccio che para non può colpire. Una parata può quindi essere associata ad un pugno solo dalla posizione frontale, in quanto lateralmente è attivo solo il braccio volto verso l'avversario.
Possono essere associate a calci, MAI MAI DUE PARATE CONTEMPORANEAMENTE!
Esistono due tipi di parate: alta, che protegge il capo, e bassa, che protegge il tronco.
Una parata alta non ha effetto sui colpi bassi e viceversa.
Ricordate che se una parata intercetta un attacco avversario annulla un quadratino morale (è l'effetto del vedersi parato il colpo).

SCHIVATE

Può schivare solo il giocatore che, durante la fase di movimento, non si sia mosso o nella seconda o successive fasi di combattimento dello stesso turno.
Ricordate che non è considerato movimento cambiare l'orientamento della pedina nella stessa casella.
La schivata si effettua nella fase di combattimento, scrivendo però la sigla che la distingue nella colonna del movimento.
La si può accoppiare ad una parata (ma sarebbe eccessivamente difensivo) o ad un attacco.
Le schivate possono essere:
SINISTRA (SS) porta il capo in S ed il tronco in TS.
DESTRA (DS) porta il capo in D ed il tronco in TD.
BASSA (SB) porta il capo in TC ed il tronco in TS e TD.
Non preoccupatevi se si tratta della sinistra o della destra di chi attacca o di chi si difende; chi effettua uno schivata a sinistra eviterà tutti i colpi dell'avversario che non portano la scritta "sinistra" (S o TS).
La schivata sconcerta l'avversario, che non sa dove *forse* schiverete il colpo, ma fà sprecare la preziosa fase di movimento.

CORPO A CORPO

Durante la fase di movimento (o quando si rialzano nella stessa casella) è possibile che i due giocatori occupino contemporaneamente la stessa casella.
L'imprevedibilità della situazione, i movimenti concitati, la mancanza di tempo e di spazio per effettuare correttamente delle tecniche di Kung-fu, fanno sì che i colpi d'incontro o fortuiti siano preponderanti.
I giocatori tirano entrambi il dado ed il giocatore che ha ottenuto il numero inferiore è quello che accusa il colpo. Se i numeri tirati sono uguali lo accusano entrambi.
Si tira il dado una seconda volta per determinare dove si accusa il colpo fortuito;
1-2-3 = capo
4-5-6 = tronco.
Il giocatore che ha accusato il colpo può decidere se abbandonare il corpo a corpo o continuare.
Se decide di abbandonare, l'avversario può tentare di trattenerlo; si tirano nuovamente i dadi e si confrontano, aggiungendo + 1 al dado di chi intende abbandonare (chi scappa ha sempre più foga).
Chi totalizza il numero più alto vince e decide del corpo a corpo.
Se invece decide di continuare, è l'avversario che sceglie se abbandonare o meno, lasciando al giocatore l'opportuntà di trattenere o no.

LOTTA CONTRO PIÙ AVVERSARI

Si svolge esattamente come quella contro un solo avversario, cambiando solo le condizioni di vittoria.
L'obbiettivo diventa, per il giocatore singolo, quello di resistere il più possibile agli aggressori. Noi suggeriamo:

AVVERSARI	TURNI
2	15
3	10
4	7

L'unica regola addizionale è che:
ad ogni colpo accusato da uno qualsiasi degli "alleati" corrisponde un colpo al morale di TUTTI gli altri.

ABBREVIAZIONI

PER LE BRACCIA				PER LE GAMBE			
S	=	PUGNO	IN S	S	=	CALCIO	IN S
C	=	"	" C	C	=	"	" C
D	=	"	" D	D	=	"	" D
TS	=	"	" TS	TS	=	"	" TS
TC	=	"	" TC	TC	=	"	" TC
TD	=	"	" TD	TD	=	"	" TD

PA = PARATA ALTA (CAPO)
PB = PARATA BASSA (TRONCO)

SCHIVATE
SCHIVATA SINISTRA = SS
" DESTRA = SD
" BASSA = SB

POSIZIONI DI PARTENZA

BIANCO	NERO		
100	1	CONTRO	1 AVVERSARIO
100	1 10	"	2 AVVERSARI
100	1 10 91	"	3 "
100	4,10,51,91	"	4 "

PARTITA COMMENTATA

TURNO N°
1, 2, 3, 4: Avvicinamento.
5: Dopo la FM, il B. colpisce il fianco destro del N. in due punti diversi (se il N. parasse un colpo l'altro andrebbe a segno, non potendo il N. fare due parate contemporaneamente); il N. sferra un pugno al capo.
6: Errore del N.! Supponendo un attacco sulla destra del B, si fà attaccare alle spalle con un calcio che annulla 4 quadratini di tronco (2 del calcio × 2 attacco alle spalle); dado dell'equilibrio = 3 OK.
7: Il N. non si muove ed il B. va alla sua sinistra. Il N. schiva il pugno al capo del B. e lo colpisce a sua volta al capo, mentre il B. aveva parato il tronco, con un calcio laterale. Dado dell'equilibrio = 4 + 1 (calcio laterale) = 5. IL N. finisce a terra.
8: IL N. non si rialza (dado = 2) e para il tronco; il B. attacca con due pugni, uno al capo ed uno al tronco (così è sicuro che almeno uno vada a segno, come difatti è). Il N. annulla 1 quadratino morale (per il turno a terra) ed uno di capo per il pugno del B.; il B. non annulla il quadratino morale per il colpo parato perchè il N. è a terra.
9: Il N. non si rialza (dado = 5; non basta perché il N. ha già 5 colpi al tronco) e para il capo. Il B. dà un calcio al tronco, ma cade a terra (dado = 6). Si rialzano entrambi nella casella n° 66 e si ha un corpo a corpo.
10: Dado B. = 4.
Dado del colpo = 3. Il B. accusa al capo.
Dado N. = 6
11: Il B. decide di abbandonare il corpo a corpo (ha solo più 1 quadrato di capo) e per lo stesso motivo il N. vuole trattenerlo;
Dado B. = 2 + 1 (vuole abbandonare) = 3
Dado N. = 5; il corpo a corpo continua.
Dado B. = 6
Dado N. = 6; accusano entrambi.
Dado del colpo = 4 B. e N. 1 colpo al tronco.
12: di comune accordo termina il corpo a corpo.
13: faccia a faccia; il B., prevedendo un attacco del N. al capo (dove egli è più debole) effettua una parata alta che ha successo. Il N., per lo stesso motivo, copre il tronco, ma, imprevedibilmente, il B. colpisce con un calcio alto, annullando 2 quadratini. Dado dell'equilibrio = 1 OK.
14: Entrambi proteggono il capo, ma il N., che è in posizione frontale, può tentare di colpire il capo del B.; il suo attacco viene neutralizzato dalla parata del B.. Nessun colpo è andato a segno e perciò si ha una seconda fase di combattimento.
14a: il N. effettua una schivata a sinistra e attacca con due pugni ed un calcio al tronco indifeso del B. (che può usare solo il braccio destro e logicamente lo impiega per proteggere il capo), annullando ben 4 quadratini di tronco. Ma il B., molto intuitivamente sferra un calcio laterale non già in TC, dove, grazie alla schivata, non si troverebbe il tronco, ma bensì in TS, dove il tronco si è venuto a trovare in seguito alla schivata. Dado dell'equilibrio = 5 + 1 (calcio laterale) = 6. Il B. cade a terra. La caduta sarebbe molto pregiudicante a questo punto della partita se l'ultimo calcio del B. non avesse annullato gli ultimi 2 quadratini di tronco del N. mandandolo così a K.O.. IL BIANCO HA VINTO!

LEGENDA:
B = BIANCO
N = NERO
fm = fase di movimento
FA = fase di attacco

BIANCO
CAPO ⊠⊠⊠⊠□
TRONCO ⊠⊠⊠⊠⊠⊠□□□□
MORALE □□□□□

TURNO	BRACCIA		GAMBE		MOSSE	DIREZIONE			
	DX	SX	DX	SX		↑	→	↓	←
1					90,80	X			
2					70,69				X
3					68,67				X
4					66,56				X
5	C	TC			66,65	X			
6			TC		55,56			X	
7	C	PB			57,67				X
8	TC	C							X
9			TC						X
10	——	——	——	——	—————	—	—	—	
11	——	——	——	——	—————	—	—	—	
12					66,65			X	
13	PA		C		55,45			X	
14	PA				46,56				X
14a	PA		TS						

NERO
CAPO ⊠⊠⊠⊠⊠
TRONCO ⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠□□
MORALE ⊠⊠⊠□□

TURNO	BRACCIA		GAMBE		MOSSE	DIREZIONE			
	DX	SX	DX	SX		↑	→	↓	←
1					11,21			X	
2					31,41			X	
3					42,43			X	
4					44,45		X		
5	C				55		X		
6					56,66			X	
7				C	SS			X	
8	PB						X		
9	PA						X		
10	——	——	——	——	—————	—	—	—	
11	——	——	——	——	—————	—	—	—	
12					56,46			X	
13	C	PB			56,55	X			
14	PA	C			45,46		X		
14a	TC	TC	TC		SS				



GIOCO & LETTERATURA

Sergio Masini rilegge e commenta alcune pagine di Cincinnati Kid, un libro di Richard Jessup incentrato su una avvincente partita a poker

Incontrai per la prima volta il nome di Terence Reese su un vecchissimo numero di "Panorama". In un campionato mondiale di bridge Reese era stato scoperto, in coppia con Boris Shapiro, a barare vistosamente col sistema delle dita che reggono il ventaglio di carte: se aveva da una a cinque carte di un seme, Reese reggeva la propria mano con una o più dita della mano sinistra; per dichiarare al compagno il possesso di sei o più carte, il compito di segnalare toccava alla mano destra. In realtà la colpevolezza di Reese e Shapiro non fu mai definitivamente provata; e certamente avrebbero per lo meno meritato un premio di consolazione per la loro abilità nel tenere le carte in un modo così scomodo, senza farle schizzare in faccia al compagno.
Comunque è stata per me una sorpresa piacevole incontrare il vecchio Reese sulle bancarelle dei resti di libreria, come autore, insieme a Anthony Watkins, di un interessante trattatello, Il libro del poker (ed. Longanesi, 1978; prezzo scontato, la miseria di 1250 lire). Su esso, oltre ai suggerimenti per giocare bene alle due o tre varianti principali del poker classico, sono riportate una quantità davvero impressionante di varianti meno praticate, ma non per questo meno interessanti.
Per il momento Il libro del poker mi ha offerto l'occasione di rivisitare un libro dei miei anni più verdi, Cincinnati Kid di Richard Jessup. Cincinnati Kid non pretende certo di essere un classico della narrativa mondiale; è un buon romanzo di consumo, da leggere in treno. Tuttavia non manca di una sua suggestione. In primo luogo, non conosco alcun altro libro con un tema centrale così difficile e insieme così apparentemente banale: il fulcro di tutto il racconto è una partita di poker, o meglio stud poker o "telesina": poker a carte scoperte, per intenderci.
È vero che esistono romanzi dedicati a partite di Go e di scacchi; ed è anche vero che la partita non occupa tutto il libro (53 pagine sulle 144 dell'edizione italiana): ma tutto converge sul duello finale, una specie di scontro fra samurai delle carte, con tutti i complessi rituali di una sfida all'ultimo sangue fra il Giovane duro e smaliziato e il Campione gelido e disincantato.

Come era chiaro fin dalle prime battute, lo scontro sarà vinto dal Campione perchè, come conclude il romanzo, "per ogni uomo numero uno c'è un uomo numero due... La differenza è che l'uomo numero uno è una macchina, mentre il Cincinnati Kid non è, non è mai stato, non sarà mai una macchina".
Ma come avrebbero giocato i protagonisti del romanzo, se avessero seguito i suggerimenti di Reese?

Le carte da gioco di queste pagine sono tratte da un mazzo prodotto da "Le nuvole parlanti" di Milano.



Vediamo.
Innanzitutto diciamo a grandi linee cos'è lo stud poker: è un poker nel quale il giocatore riceve alcune carte coperte e altre scoperte, con la possibilità, a seconda delle varianti, di scartare quanto non serve a formare combinazioni utili, e con la serie delle scommesse non limitata a prima e dopo lo scarto, ma distribuita via via che i giocatori ricevono carte. Una specie di gioco di scacchi cartaceo, insomma: richiede molta più riflessione e prontezza del classico pokerino in famiglia, ed anche più tempo a disposizione (la partita di Cincinnati Kid dura due giorni, ma certamente lì si tratta di professionisti).
Oltretutto, la versione "americana" comporta l'uso di tutte e 52 le carte del mazzo.
Lo stud poker giocato in Cincinnati Kid è del tipo più semplice: una carta coperta e le successive scoperte, una per giro, con quattro giri complessivi di scommesse, senza scartare. Di conseguenza le probabilità di ottenere una combinazione "alta" sono rarissime, ma naturalmente il romanzo concentra le due "scene madri" su confronti tra mani presentabili (non ci sarebbe nessuna emozione nel descrivere lo scontro tra una coppia di donne e una coppia di re).
Il primo "duello" avviene durante il primo giorno di gioco, fra Lancey Hodges, il Campione, e un amico del protagonista, un certo Ciccio.

"Quando il Kid vide Lancey giocare una mano che era una mano da andar via, come più o meno facevano tutti al tavolo da un'ora e più, prima di scaldarsi, cominciare a sentire le carte e superare il nervosismo iniziale della partita, il Kid capì perchè Lancey era il Campione.
Il Cartaio era via. Siccome non aveva di buono nè la carta coperta nè la carta scoperta, e per di più aveva già perduto il quaranta per cento della sua puglia, con tre carte sole a suo vantaggio, buttò le carte, andò via. Lo stesso fece Carey. Il Kid andò via sulla terza carta. Il Kid era sicuro che Ciccio non aveva niente con la sua coppia di donne. Carmody tirava alla disperata alla scala reale di cuori, non poteva esserci altro motivo per

mettersi contro le donne, cosa da non fare in una partita con Lancey, e benchè soltanto un altro cuori fosse venuto, più un paio negli scarti, la mano era ancora aperta. Con la quarta carta Lancey aveva tre fanti scoperti. Erano adesso all'ultima carta.
«Carta,» disse calmo Lancey, rivolgendo a Ciccio e alle due donne un rapido sorriso indifferente. Ciccio scosse il capo. Esitò un momento. L'esitazione fu come una folata di vento freddo, il bacio della morte, e il Kid lo vide.
«Carta,» disse Ciccio.
Era una cosa da nulla, ma il Kid notò che Lancey si stropicciava le dita. Chiese carta anche Carmody. Il Kid sorrise. Carmody ci andava facile. Quell'ultima carta poteva costargli soldi. Per un istante il Kid si domandò perchè Lancey non aveva fatto subito il piatto. Una puntata grossa avrebbe fatto scappare Carmody e Ciccio con le sue due donne. Ma poi, mentre se lo chiedeva, capì il piano di Lancey.
Mettendo Ciccio sui carboni ardenti, cercava di spaventare il Kid. Se a Carmody non entrava il cuori con l'ultima carta, nel qual caso vinceva lui, ma era improbabile, Lancey avrebbe fatto un bel gioco. Il Kid nascose un sorriso.
«Ultima carta,» il Cartaio sfogliò le carte deponendole con precisione, Carmody mancò il colore. Nè Lancey nè Ciccio ebbero nulla in più.
«I fanti dicono duecento,» disse Lancey, portando avanti la mano e gettando in mezzo al tavolo dieci fruscianti biglietti da venti. Già c'erano più di tre centoni nel piatto. Lancey si accomodò sulla sedia, e considerò il suo denaro, ordinando il mucchietto alto cinque centimetri dei suoi biglietti da dieci.
Ciccio si tirò indietro sulla seggiola, incrociò le braccia e guardò il soffitto. Tutti nella stanza sapevano che cosa stava facendo. Stava ricordandosi le mani e calcolava le percentuali. Il Cartaio era andato via con un dieci scoperto. Se aveva la coppia, o un fante o qualcosa di meglio, poteva tirare la terza carta. Il Kid aveva un quattro, aveva un jack coperto, ma, con Lancey che ne aveva una coppia scoperta, il Kid poteva anche andar via. Era un punto interrogativo, il Kid.
Ciccio si riportò avanti e fissò le carte di Lancey. Tre fanti impudenti che lo fissavano spavaldi, due con un occhio solo e uno con due. Carey aveva tirato un nove. Con una coppia vestita poteva stare, e poteva essere andato via anche se coperta aveva una figura. Carmody andava alla scala reale, ma una scala massimo al dieci.
Lancey aveva aperto di cinquanta dollari con un solo fante scoperto, poi aveva avuto il secondo e il terzo. Aveva sparato forte fin dal primo fante e di carta coperta poteva perciò avere un fante o anche di più. L'apertura di cinquanta era importante.
Il rilancio era a favore di Ciccio. Lo sapevano tutti. Anche Lancey lo sapeva. Il Cartaio, in quanto mazziere, esercitò il suo diritto di spingere il gioco. «Duecento alle donne», disse con voce atona.
La trappola si chiuse su Ciccio. Ciccio afferrò il denaro. «Più cento», disse, e tutti videro che la mano gli tremava.
«Più altri cinquecento,» disse Lancey tranquillo, senza sorridere, e con un gesto senza incertezze della mano gettò i biglietti in mezzo al tavolo.
Ciccio ingoiò. Nessuno lo guardò. Non volevano vederlo in faccia. Il Cartaio sapeva che non avrebbe rilanciato e non gli fece fretta. Ognuno guardò il denaro davanti a sè, qualcuno accese una sigaretta, tutti aspettarono che Ciccio andasse via.
Ciccio ingoiò di nuovo, con la mano tremula prese la carta coperta e voltò a faccia in giù le due donne. Lancey prese il piatto.
Ciccio guardò le mani di Lancey sperando di intravvedere qualcosa di quella carta coperta mentre il vincitore voltava a faccia in giù le sue carte e le spingeva verso il Cartaio che accolse il segreto del quarto fante nella sua grande mano e lo disperse per sempre con una mischiata veloce, e nessuno seppe, nè avrebbe potuto sapere mai più, se il quarto fante c'era o no, ma per un pezzo si sarebbero ricordati tutti di quella mano".
Ciccio ha sbagliato tutto, almeno secondo Reese, il quale afferma che all'ultima carta, dovendo puntare per primo e non possedendo la certezza di avere la mano vincente conviene fare "cip" (passare il gioco all'avversario). In caso di puntata di Lancey, Ciccio se non altro avrebbe perso qualche dollaro di meno. Ma Jessup aveva bisogno di sgombrare il campo per lo scontro finale. Ed eccoci qua:
"Alle due e mezzo, Lancey, alla terza carta aveva due cuori scoperti, otto era la carta più alta. Il Kid aveva due dieci scoperti, e disse cinquecento per giocare, pensando di fare il piatto, che era di duecentocinquanta. Lancey rilanciò di trecento. Il Kid non si mosse. Chiuse un attimo gli occhi e mosse la mano come per andare a vedere, e invece proseguì il gesto oltre il piatto per prendere la tazza col caffè corretto. Bevve un sorso e fissò lo sguardo sul sette e sull'otto di cuori. Fino a quel momento puntate e rilanci erano stati così immediati che quella minima esitazione del Kid nel gioco colpì profondamente l'attenzione dei presenti. Già erano immobili. Ora non respiravano addirittura più. Se il Kid vedeva, il piatto diventava di milleottocentocinquanta dollari. Era il più grosso piatto di terza carta in tutta la partita.
Un sette e un otto. A cuori. La donna che lui aveva coperta era cuori. Che carta poteva avere Lancey coperta? L'altra della coppia? Un asso? Un re? Con due carte svestite, il massimo che poteva fare con una coppia era un tris, e il Kid aveva già una coppia buona.
Un altro cuori? Andava a colore? Aveva il sette e l'otto, il Kid riflettè, e avrebbe dovuto avere coperto il sei, perchè Lancey non era il tipo da rilanciare contro una coppia di dieci che poteva essere un tris se non aveva il sei coperto. E la scala non poteva farla più al fante. Diciotto centoni e mezzo nel piatto. Lancey non poteva attaccare. Lui, il Kid, aveva la coppia scoperta e la sua buona donna coperta. Buona per due ragioni. Una il valore, l'altra che era un cuori di meno che Lancey poteva pescare per andare a colore.
E se a Lancey entrava il colore, al Kid servivano quattro dieci, o il full di dieci con le donne. Le probabilità erano a favore suo. Sentì qualcosa di gelido muoverglisi su e giù per la schiena, bevve un altro sorso di caffè e brandy, e posò la tazza con studiata lentezza, senza troppa ostenzazione, in modo



che Lancey potesse notare che cercava indicazioni, ma tenendo sollevata abbastanza a lungo la tazza prima di posarla sul piattino, in modo che non ci fossero equivoci sul suo nervosismo.
Ottocentocinquanta nel piatto. Lancey non poteva attaccare.
«Parlano i dieci,» disse il Cartaio. «Più trecento per giocare.»
Va a scala reale, disse fra sè il Kid. E io l'ho in mano.
«Vedo i trecento,» il Kid disse, «più duemila per giocare.»
Portò la mano ai suoi soldi e, senza staccare lo sguardo dagli occhi di Lancey, prese la pila dei biglietti da cinquanta dollari, li contò e li gettò sul tavolo restando a mano vuota. Trentatrè biglietti da cinquanta dollari coprirono il centro del tavolo.
«Milleseicentocinquanta,» disse il Cartaio.
Il Kid portò la mano ai biglietti da dieci e ripetè il gesto, gettandoli sparpagliati sul tavolo. Trentacinque biglietti da dieci coprirona quasi quelli da cinquanta.
«E i trecento,» disse il Cartaio.
Il Kid lasciò cadere tre biglietti da cento sul piccolo mucchio.
«Sette otto, duemila per giocare,» disse il Cartaio.
Lancey non aveva mosso un muscolo per tutto il tempo che il Kid aveva impiegato per fare un rilancio. Trasse un sospiro e si appoggiò indietro quando il Cartaio ruppe l'incanto del silenzio annunciando la puntata.
Lancey prese il suo bicchiere di crème de menthe che adesso era allungata e sembrava il Pernod prima che ci si metta l'acqua, bevve con la cannuccia, poi si portò in bocca un pezzetto di ghiaccio e lo masticò.
«Duemila,» Lancey disse con voce forte e ferma, perchè tutti sentissero che la controllava perfettamente e che non rivelava il minimo tremito di paura nè di nervosismo.
Lancey masticò il ghiaccio e fu quello l'unico rumore nella stanza.
«Gioco,» disse rapido, quasi all'improvviso, con semplicità come se chiedesse un fiammifero. Mise ordinatamente l'uno sull'altro venti biglietti da cento dollari contandoli in vista del Kid e del Cartaio, e posò la pila sopra il mucchio dei cinquantoni e dei deca sparsi.
Il Cartaio dette un lieve colpetto col dito sul tavolo. La gente nella stanza si avvicinò di un passo al tavolo.
«Quarta carta,» disse il Cartaio, posando la mano sul mazzo, e dette le due carte toccando soltanto la carta di sopra ogni volta.
«Una donna ai dieci,» disse il Cartaio. «E un altro cuori, il dieci di cuori, al sette otto.»
Vi fu nella stanza un sospiro chiaramente udibile quando comparve il dieci di cuori accanto al sette e all'otto.
Bastò che il Cartaio girasse un attimo il capo per far ripiombare immediatamente la stanza nel silenzio.
«Parlano ancora i dieci,» disse il Cartaio.
«I dieci valgono un mille,» disse il Kid senza un attimo di esitazione appena ebbe parlato il Cartaio, e di nuovo sentì il gelo alla schiena, mentre si forzava di fare in modo che nessuno vedesse che gli batteva il cuore. Si chiese se poteva arrischiarsi ad abbassare una mano per grattarsi il ginocchio che improvvisamente si era messo a prudergli così violento che la gamba destra gli cominciò a tremare convulsamente, ma il Kid non si mosse e rimase seduto sempre immobile, con le mani di fianco ai suoi soldi, dietro le sue carte. Ora il ginocchio tremava tanto, mentre il Kid aspettava che Lancey facesse il suo gioco, che il tallone batteva il pavimento. Il Kid non si mosse. Non strinse i denti.

Tese la mano, prese la tazza del caffè e la vuotò d'un sorso. La posò lentamente e con cura. Non ci fu nessun ticchettio sul piattino. Poi il Kid prese una sigaretta e ci mise del tempo ad accostare il fiammifero, si guardò le mani per vedere se tremavano e gli parve che non facessero parte di lui, mentre sotto il tavolo la gamba continuava a tremare.

Era una prova di sicurezza, quella puntata di mille dollari, era chiaro per tutti che era la mossa giusta. Mille dollari non erano tanti da far andar via Lancey con quel piatto di quasi settemila dollari e al tempo stesso erano abbastanza per dimostrare che il Kid stava al pelo di Lancey e voleva che giocasse per fare di quella mano la mano decisiva.

Non c'erano scoperti altri cuori oltre quelli che aveva Lancey, il sette, l'otto e il dieci. L'uscita del dieci di cuori aveva rovinato al Kid il suo gioco di dieci.
«A te, mille per giocare, Lancey,» disse il Cartaio.
Lancey alzò gli occhi sul Cartaio, e il Kid ne colse l'espressione gelida; immediatamente si addolcirono, in un sorriso rivolto al Cartaio, ma il Kid aveva visto quella luce dura e giudicò che Lancey era incerto.
«Mille non è caro,» disse Lancey, riportando nella voco il tono cordiale che aveva caratterizzato i suoi modi all'inizio della partita.
Prese i centoni e ne contò dieci dalla pila. «Ecco il mille per giocare,» disse.
Quando Lancey accettò la puntata, quell che erano in giro non poterono più stare indietro. Si affollavano intorno al tavolo, così vicini che Dita d'Oro e Miriam quasi toccavano il bordo.
Il cartaio picchiò brevemente sul tavolo. «Arriva l'ultima carta.»
I giocatori aspettavano. Il Cartaio prese una dopo l'altra le due carte, le voltò, le depose.
«Nove al sette otto al dieci, che fa progetto di scala reale,» disse il Cartaio. Porse al Kid la sua carta posadola perfettamente. «E ai dieci un'altra donna che fa coppia.»
Si appoggiò sul bordo del tavolo. «Parlano le donne.»
Il Kid fissava il sette, l'otto il nove e il dieci di cuori, non credeva che la carta coperta di Lancey fosse il fante, o il sei. Sapeva che Lancey avrebbe giocato forte e avrebbe cercato di farlo andar via bluffando sul gioco grosso. Ma il Kid non credeva di avere contro una scala reale, e il suo full di donne coi dieci batteva la scala semplice. Lancey adesso avrebbe cercato di farlo andar via.
Ma al Kid non bastava mettere le carte in tavola. Voleva che Lancey scoprisse le sue, e mostrasse quanto era stato sciocco a cercar di bluffare sulla scala reale quando fin dalla terza carta l'aveva mancata.
Il Kid abbassò gli occhi sul suo denaro. Gli restavano meno di millecinquecento dollari.
«Le donne devono parlare,» il Cartaio disse.
Il Kid assentì. Abbassò di nuovo gli occhi e li rialzò su Lancey, che guardò fisso lui. Il Kid calcolò che Lancey doveva avere davanti a sè circa cinquemila dollari. Lui





si trovava in svantaggio di circa quattromila dollari.
«Mi prendo la mezz'ora,» disse il Kid, «per cercare soldi.»
Il Cartaio assentì e guardò Lancey. «Lasciate carte e soldi sul tavolo, signori. Sono adesso le tre del mattino. Il gioco ricomincerà alle tre e mezzo con la parola alle donne.»
Mentre parlava il Cartaio, Lancey non aveva mai smesso di fissare il Kid.
Il Kid esitò. Guardò Lancey. quando Lancey parlò.
«Accento un tuo pagherò, Kid»disse calmo.«Parla pure.»
Il Kid esitò. Guardò Lancey.
«Posso rilanciare,» disse.
Lancey sorrise. «Lo so che puoi, Kid.»
«Quanto mi pare, come sai.»
«Quanto ti pare.»
«Le donne dicono...» disse il Kid, e sentì e sentì la sua voce uscir forte, e incominciò a contare il denaro, «millequattrocentoventi dollari.»
Lasciò cadere il denaro nel piatto. Lancey assentì, poi prese i suoi soldi. Contò millequattrocentoventi dollari e continuò a contare tutto quel che aveva davanti, fermandosi solo quando ebbe contato tutto. «Ci sto e rilancio a quattromila e cento esatti, Kid.»
Il Kid si sentì gelare. Ora non doveva far altro che battere un colpo sul tavolo per dire che vedeva, e poi era finita. Lancey attese. Attese il Cartaio. E Miriam, Dita D'oro, Carey, e Wildwood Jones; e Yeller, e Carmody, e Corrigan, e quello del ristorante, e tutti quelli che riuscirono a entrare nella stanza, tutti attesero e osservarono il Cincinnati Kid che, senza riuscire a muovere la mano, fissava il sette, l'otto, il nove, il dieci, di cuori.
«Alle donne, quattromilacento per giocare,» disse il Cartaio.
Il Kid non si mosse. Guardò le proprie carte, il gioco di cuori che aveva di fronte, e non si mosse. Era la sua mano, questa. L'aveva gocata esattamente come aveva voluto, e adesso poteva finire col buttare via un full di donne coi dieci davanti a quello che per lui era di sicuro un colore mancato.
«Quattromilacento per gocare,» disse di nuovo il Cartaio. «Kid?»
Non del pagherò di quattromila e cento dollari si preoccupava il Kid. Aveva avuto anche debiti più forti, e la cosa non gli dava pensiero.
«Vedi, Kid?» disse il Cartaio, e la sua voce era ferma, da discorsi d'affari.
Il Kid battè un colpo secco sul tavolo.
«Vedo,» disse.
Lancey voltò la carta coperta e il Kid fissò la faccia rossa del fante di cuori senza riuscire per qualche istante a capire che aveva perduto.
«Mi dicevi quattromilacento, Kid,» disse tranquillo Lancey, con un rapido sorriso, mentre ritirava il piatto.
Nessuno si mosse, nessuno tirò il fiato, nè disse qualcosa. L'unico movimento nella stanza fu Lancey che ammucchiava il denaro. Quando ebbe finito, e quando tutti i biglietti da cinque, da dieci, da venti, da cinquanta e da cento furono a posto in bell'ordine, si rivolse al Cartaio.
«Mazzo nuovo» disse.
«Giochi, Kid?» disse il Cartaio. «Hai mezz'ora per trovare la puglia.»
«No,» disse con calma il Kid. «Sono fuori.»
Il Cartaio si alzò. «Questa partita,» annunciò, «è terminata.»

Ora, da dove diavolo è stato capace, il signor Lancey Hodges, di dedurre che gli sarebbe arrivato proprio il nove di cuori? Si può supporre che la sua sicurezza si sia basata sul calcolo delle probabilità: dopo una quantità innumerevole di mani, era quasi fatale che si realizzasse un'ipotesi del genere. Ma quello che conta è l'aver coscientemente preparato il terreno alla vittoria, rischiando nelle prime fasi della partita un bel mucchio di bigliettoni. Nel gioco finale, invece, Lancey porta il Kid al suicidio facendolo credere in un bluff che non esiste: quel bluff *che invece, forse, gli aveva consentito di battere Ciccio.*

BREVETTI

Domande di privativa industriale (invenzioni e modelli) presentate in Italia nel corso dell'anno 1980/81 e disponibili in visione

SEGNALAZIONE N°. 10 - SETTEMBRE 1981

Rif. 2/777	CHIARUGI & C.	Principio per ottenere piani contrastanti su piani per giochi.
Rif. 2/778	TOMY	Gioco tascabile a forma di scatola rettangolare su cui sono riportate frecce e croci mostrante un fondo interno a labirinto ecc.
Rif. 2/779	TOMY	Gioco tascabile a forma di scatola rettangolare mostrante fondo interno privo di ostacoli e sistema di lancio di sfere a forma di razzo ecc.
Rif. 2/780	NICORA & BRONZI	Quadro di telecomando per l'esecuzione di giochi elettronici con l'apparecchio televisore ecc.
Rif. 2/781	IDEAL TOY	Gioco di battaglia terrestre.
Rif. 2/782	FIORINI	Sussidio didattico costituito da 7 pezzi prismatici componibili in modo da formare una pluralità di siluette geometriche e figurative.
Rif. 2/783	POLITECHNIKA (Inv. Rubik)	Gioco ad elementi stereoscopici commutabili.
Rif. 1/784	PRETORIUS & BATH	Apparecchiatura da gioco con palle.
Rif. 2/785	SCHWAB	Sistema di simulazione di visione aerea, spaziale o sottomarina.
Rif. 2/786	ESSE ELECTRONICS	Apparecchio tascabile per il gioco della roulette comprendente una raffigurazione della roulette e del relativo banco in forma di display ecc.
Rif. 2/787	FACCIOLI	Tavolo da biliardo.

Le segnalazioni sono a cura dell'Archivio A.B.I.G.I. della ditta RIMOLDI BRUNO - MILANO - CP 1325 MI - CORDUSIO - Tel. 02/392855.

Il giudizio dei Gruppi Test

COSÌ CAN'T STOP

Opinioni differenti su un gioco fondato sull'azzardo e la fortuna. Prevalenti i giudizi positivi.
A pagina 60 un commento sui risultati

IL QUESTIONARIO DOMANDA PER DOMANDA

A. IL PRODOTTO
A1. La confezione esterna illustra chiaramente e correttamente il contenuto?
A2. La confezione interna è

	Gruppo Test di Roma Capogruppo: Roberto Gravina	**Gruppo Test di Napoli Capogruppo: Claudio Casolaro**	**Gruppo Test di Milano Capogruppo: Mariuccia Pozzo**	**Gruppo Test di Treviso Capogruppo: Alessandro Miotto**
A1	La confezione, visto il contenuto, avrebbe potuto essere più piccola, come quella del "Non t'arrabbiare", con un tabellone pieghevole. L'illustrazione del tabellone sulla scatola non corrisponde poi al tabellone contenuto nella confezione.	È gradevole e attira molto l'attenzione.	Non rappresenta le caratteristiche del gioco che si trova all'interno.	La confezione è troppo grande rispetto al contenuto.
A2	La vaschetta delle pedine dovrebbe essere divisa in scomparti. Il regolamento stampato sul rialzo della scatola è scomodo e poco maneggevole.	È una disposizione semplice e funzionale.	Così così.	Sarebbe opportuno creare degli scomparti separati per i divesi pezzi.
A3	Il livello qualitativo è sufficiente.	Complessivamente lo riteniamo tra sufficiente e buono.	Il tabellone è poco resistente e molto leggero.	Non esistono pezzi di riserva; il tabellone avrebbe potuto essere di plastica.
A4	Il difetto delle regole è di non spiegare chiaramente cosa avviene quando un giocatore, passando la mano e dovendo sostituire i segnalini bianchi con quelli del proprio colore, vi trova sotto un segnalino avversario.	Hanno due pregi: sono chiare e ben scritte.	Sono poco chiare e insufficienti.	Esistono alcuni punti non chiari. Ad esempio sul movimento dei segnalini bianchi non è detto se il giocatore che può collocare due segnalini sia obbligato a collocarli entrambi o possa scegliere. È bene accordarsi su questi punti all'inizio del gioco.
A5	Il prezzo è buono visto il costo corrente dei giochi.	Il prezzo ci sembra eccessivo, considerato che le componenti sono di plastica e cartone. Secondo noi dovrebbe costare sulle 5.000 lire.	È un buon prezzo.	Il gioco è abbastanza caro.
B1	L'originalità è sufficiente	La dote maggiore del gioco è senza dubbio l'originalità.	Non ci sembra originale.	Can't Stop ha un notevole grado di originalità rispetto ad altri giochi esistenti in commercio.
B2	Can't Stop non è difficile. La mancanza di una vera strategia e di possibili varianti ne riduce nel tempo il grado di coinvolgimento.	Coinvolge tutti i giocatori dall'inizio alla fine.	Non è abbastanza veloce, non prende.	Un turno per ogni giocatore può durare in media un paio di minuti, e gli altri stanno a guardare.
B3	Il gioco è troppo squilibrato non tanto per le precedenze iniziali ma per la sua aleatorietà.	La fortuna condiziona l'andamento delle partite e l'equilibrio tra i giocatori.	C'è abbastanza equilibrio tra i giocatori.	Veramente eccellente il grado di equilibrio.
B4	La durata è ottimale	La durata della partita (30 minuti) e quasi ottimale.	Il tempo medio per partita è 20-20 minuti e corrisponde al tempo ottimale.	Le nostre partite sono durate 20 minuti in tre e 25 minuti in quattro: ci sembra un tempo buono in rapporto al gioco.
B5	Il gioco migliore è quello a quattro, ma si può diminuire il numero a tre aumentando a quattro il numero delle colonne da conquistare.	Il numero migliore è tre.	L'ideale è giocare in quattro.	Tre o quattro.
B6	L'incidenza del fattore fortuna è eccessiva.	La fortuna incide molto, ma a vincere, alla lunga, è il giocatore più abile.	La fortuna incide al 50 per cento.	La fortuna incide molto, e quindi diamo un voto basso; naturalmente "questo" voto basso incide sulla valutazione finale.
B7	Molto, molto facile. Difficile sarebbe scegliere il momento in cui arrestare il proprio turno perchè come è possibile sapere fino a quanco ci assistono i dadi?	Il grado di difficoltà è medio.	Per adulti è un gioco molto facile; ma può andare bene anche per ragazzi sotto i 15 anni.	Il gioco è piuttosto facile.
C	La nostra valutazione è tra molto brutto e insufficiente.	Can't Stop è originale, appassionante, con quel grado di fortuna che lo rende divertente.	Buon gioco per ragazzi; il giudizio scende se lo si vuole ritenere un gioco "intelligente per adulti".	Le opinioni sono un po' differenti: per tre di noi è ottimo; per due è buono; per uno è sufficiente.

gradevole e funzionale?
A3. Le componenti (mappa, segnalini, tabelle, ecc.) sono di buona qualità e corrispondono alle esigenze del gioco?
A4. Le istruzioni sono comprensibili e in buon italiano?
A5. Il prezzo (9.500 lire) è equo?
B. IL GIOCO
B1. Valutate il grado di originalità.
B2. Valutate il ritmo di gioco, il grado di coinvolgimento, la presenza di intoppi, difetti o, al contrario, pregi.
B3. Esprimete un giudizio sull'equilibrio esistente tra le possibilità di vittoria dei singoli giocatori.
B4. Date un giudizio sul tempo impiegato per le vostre partite e il tempo che ritenete ottimale perchè il gioco si svolga ad un esatto ritmo.
B5. Indicate il numero dei giocatori che ritenete ottimale.
B6. Valutate il grado di incidenza della fortuna (date un voto tanto più alto quanto meno incide).
B7. Valutate il grado di difficoltà del gioco, in rapporto alla difficoltà di giochi della stessa famiglia (date un voto tanto più alto quanto più il gioco vi pare difficile).

C. GIUDIZIO COMPLESSIVO
Da 1 a 5 = gioco molto brutto; da 6 a 10 = gioco insufficiente; da 11 a 13 = gioco sufficiente; da 14 a 16 = gioco buono; da 17 a 20 = gioco ottimo.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	TOT.
	4	4	4	6	4	6	4	4	
A1	8.25	12.25	5.50	6.33	15	10.83	8.25	14	9.88
A2	8.25	15.75	10	10.83	11.25	9	11	5.75	10.19
A3	12	13	10	13.50	19	11.66	12.50	18	13.58
A4	11.50	15.25	5	15.50	19	13.66	13.50	9.75	13.08
A5	16	6	15	6.33	20	12.83	14.75	9.75	12.25
B1	10.75	18.50	5.75	17	20	13.16	12.50	16.50	15.27
B2	12	17.25	7.25	11.33	20	17.33	10.50	19	14.33
B3	7	14.75	15.25	18	20	17.33	18.25	9	15.25
B4	19.50	17.75	19	16.66	20	20	17.75	20	18.77
B5	4	3	4	3/4	4	2/4	3/4	4	3/4
B6	1	10	10	4.33	9.50	5.16	1.75	0.50	5.22
B7	4	12.50	8.75	6.83	0	1.66	2.25	0	4.47
C	6.75	15	13	15.66	18	12.83	10.50	14	13.33

	Gruppo Test di Sanremo **Capogruppo: Alberto Ammirata**	**Gruppo Test di Bagnacavallo** **Capogruppo: Mario Mazzotti**	**Gruppo Test di Roma** **Capogruppo: Robeto Besi**	**Gruppo Test di Fornovo Taro** **Capogruppo: Giorgio Foscili**
A1	Buona.	Il testo di presentazione sul retro della confezione è troppo pomposo.	Il tabellone riportato sulla scatola è diverso (e più ricco) di quello che si ritrova all'interno. Poca fantasia nella presentazione.	Notevole diversità di opinioni (da 11 a 18/20).
A2	Sufficiente.	Sarebbe opportuno separare in scomparti il vano pedine.	C'è poco da mettere in ordine.	Pochi scomparti per riporre le componenti.
A3	Le caselle del tabellone ove si inseriscono i segnalini dovrebbero essere più profonde.	Il tabellone dovrebbe essere più solido (si imbarca facilmente).	C'è quanto basta.	Sufficienti e di buona qualità.
A4	Quasi perfette.	Le istruzioni non sono molto chiare al paragrafo: "Movimento segnalini bianchi".	Le regole sono in buon e chiare; ma qualche "buco" c'è. Tali vuoti sono facilmente colmabili, ma da un gioco ci si aspetta, soprattutto se non è complicato, la massima chiarezza.	Non sono a un livello sufficiente.
A5	Eccellente.	Il prezzo è buono, ma bisognerebbe curare di più la confezione.	Giusto e ingiusto allo stesso tempo.	Un po' caro, soprattutto in considerazione del materiale usato.
B1	Assolutamente nuovo.	È un gioco d'azzardo e, per quanto ne sappiamo, non ce ne ricorda altri.	Non dice niente di veramente originale.	Abbastanza originale.
B2	Eccellente giocabilità.	Tutto liscio.	Dopo un po' annoia.	Il ritmo, un po' lento all'inizio, diviene successivamente buono, con una notevole capacità di coinvolgimento.
B3	Eccellente equilibrio.	C'è abbastanza equilibrio. Tutti possono vincere.	L'equilibrio è l'unica dote.	I pareri sono discordanti, ma in generale ci pare che il primo ad iniziare sia avvantaggiato.
B4	Durata della partita ottimale.	La durata della partita è ottimale (25-30 minuti in tre; 45 minuti in quattro).	La durata delle partite diminuisce notevolmente acquistando dimestichezza con il gioco. È comunque vicino all'ottimo.	Ottimale la durata delle partite.
B5	Da giocare senz'altro in quattro.	Da due a quattro il numero dei giocatori è indifferente.	In due è come giocare a pari o dispari; meglio in quattro.	Da giocare in quattro.
B6	La fortuna incide molto, oltre il 50 per cento.	Oltre alla fortuna, conta anche una sorta di "preveggenza" che consiglia di fermarsi in tempo.	Oltre la dea bendata... il nulla.	La fortuna incide al cento per cento.
B7	Difficoltà zero.	Nessuna difficoltà.	Quel poco di strategia diviene meccanismo.	Nessuna difficoltà.
C	Voto unanime: 18/20: ottimo.	Complessivamente sufficiente.	Sufficit? non sufficit? Non ti curar di lor ma guarda e passa. E Can't Stop.	Tra sufficiente e buono.

Otto Can't Stop spediti; otto questionari perfettamente e puntualmente resi da altrettanti Gruppi Test. In tutto il gioco è stato giudicato da 36 giocatori di Milano, Napole, Roma, Treviso, Sanremo, Bagnacavallo e Fornovo Taro.

Le due tabelle riportano i risultati numerici, le "pagelle" attribuite al gioco. La votazione più bassa riguarda, tutto sommato, la confezione esterna del gioco che sembra promettere qualcosa più del contenuto. In effetti la plancia di gioco a colori fotografata sul coperchio della scatola "promette" un tavoliere più ricco e solido (forse in plastica), di quello esile e in cartoncino che si ritrova all'interno. Ed anche la scatola di grandi dimensioni (cm. 32 × 40) fa pensare ad un gioco più articolato e complesso nelle sue componenti.

Il giudizio più lusinghiero viene espresso sul rapporto tra il tempo impiegato per le partite effettivamente giocate ed il tempo ritenuto ottimale perchè il gioco non divenisse nè troppo sbrigativo nè troppo lento. In genere si ritiene eccellente il ritmo di gioco di Can't Stop. Tutti i Gruppi hanno affermato che la durata media di una partita a quattro è di mezz'ora, con punte minime di 20 minuti e massime di 45 minuti.

La votazione in risposta alle domande B6 e B7 appare assai bassa, ma essa è slegata da giudizi di merito e non deve trarre in inganno. Il quesito B6 sulla "fortuna" chiede di valutare la misura in cui questo fattore incide sull'andamento del gioco, esprimendo un giudizio "tanto più alto quanto meno incide il fattore fortuna". Una media di 5,22 sottolinea quindi una delle peculiarità di Can't Stop, che si basa sulla casualità del risultato del lancio di quattro dadi.

La domanda B7 chiede invece di valutare "il grado di difficoltà del gioco, in rapporto alla vostra esperienza su giochi che conoscete bene e sono appartenenti alla stessa famiglia". La valutazione deve essere tanto più alta quanto maggiore è il grado di difficoltà. Un valore medio 4,47 (ricordiamo che il giudizio è espresso in ventesimi) sottolinea la facilità di apprendimento delle regole, considerato anche che le istruzioni (domanda A4) ricevono un punteggio che si colloca tra il sufficiente ed il buono.

In questa fascia di valori si trova anche il giudizio finale (la media è di 13,33 ventesimi): emergono tuttavia giudizi contrastanti: dall'insufficiente (6,75) di uno dei due Gruppi di Roma, al buono dei giocatori di Treviso.

Nel completo rispetto dei giudizi espressi dai Gruppi, alla redazione spetta soltanto sottolineare un fatto abbastanza importante. In più di un caso alla domanda B3, laddove si chiede di esprimere un giudizio sull'equilibrio del gioco, e cioè sulle possibilità di vittoria tra i diversi giocatori, Can't Stop è stato ritenuto un gioco non equilibrato (e ha ricevuto un punteggio basso) poichè è alta l'incidenza del fattore fortuna. A noi pare invece che poichè il fattore fortuna coinvolge in eguale misura tutti i giocatori, il gioco non possa essere per questo motivo definito non equilibrato (diverso è quando si sottolinea che il primo giocatore a muovere trae vantaggio da questa precedenza, e crea sperequazione tra i partecipanti).

E infine un'ultima notazione. Un capogruppo definisce una "nota dolente" dover esprimere un parere sul grado di fortuna esistente in Can't Stop. Evidentemente questo atteggiamento negativo deriva dalla sua passione per giochi nei quali è l'abilità a prevalere. Can't Stop, tuttavia, si presenta apertamente come un gioco di fortuna e a nostro avviso, è un gioco d'azzardo che non bara e si presenta per quello che è. Il fatto che quindi la componente fortuna sia al massimo livello può farci dire: "questo genere di gioco non mi piace", ma deve obiettivamente farci riconoscere che: "questo gioco ha raggiunto l'obiettivo che dichiara sulla sua confezione, ed è l'ideale per chi ama questo tipo di passatempi". Discorso ben diverso si dovrebbe fare per un gioco che si spacciasse per qualcosa di diverso da ciò che è, e si presentasse ad esempio come un gioco di strategia rivelandosi poi un gioco dell'Oca.

ABBONAT'YOU

Abbonamento con libro omaggio

Dodici numeri ventisettemila lire e la possibilità di sciegliere tra sei interessanti libri di giochi:

— Ferrari
"Il libro dei rebus"
Mondadori
— Masini
"Le guerre di carta"
Ed. Guida
— Joseph e Lenore Scott
Prova la tua intelligenza giocando
Rizzoli
— Ault
"Il libro del Master Mind"
Mursia
— De Filippi
"Solitari con le carte"
Mursia
— Maxime Brady
"Il libro del Monopoli"
Mursia

Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.

Gli abbonati, come è noto, entrano a far parte automaticamente e gratuitamente del Pergioco Club per tutta la durata del periodo di abbonamento e ricevono al loro domicilio la tessera di iscrizione.

Tra le iniziative del Pergioco Club vi è la possibilità, per gli iscritti, di entrare in contatto con altri lettori - giocatori che risiedono in una stessa zona ed hanno omogeneità di preferenze in tema di gioco. Per attuare tale iniziativa in modo completo, occorre che anche gli abbonati, ci comunichino:

a) se autorizzano o meno la redazione a diffondere il loro nome e il loro indirizzo presso gli altri Soci;
b) quali sono i settori di gioco di loro preferenza.

Invitiamo tutti gli interessati a tale iniziativa a fornire queste informazioni alla redazione.

Chi non intende aderire e preferisce non consentire la diffusione del proprio nome presso altri giocatori non deve invece inviare nulla. L'assenza di comunicazioni varrà infatti come richiesta di riservatezza.

ABBONAMENTO DONO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco per le persone sottoindicate, che vi prego informare del mio dono.

L'abbonamento è destinato a
Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . .

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . .

L'abbonamento è offerto da
Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . .

Desidero sottoscrivere un abbonamento che decorra dal mese di. . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono a Pergioco
12 numeri L. 25.000 per abbonamento

ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . .
. . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

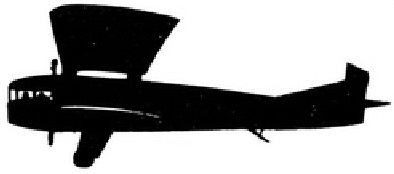
Abbonamento ordinario a Pergioco
12 numeri L. 25.000

ABBONAMENTO CON OMAGGIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . .
. . . .
il libro da me scelto è il seguente . . . .
. . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento con omaggio a Pergioco
12 numeri L. 27.000



VITA DI CLUB

Gli annunci di questa rubrica sono gratuiti. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

Vendo, cambio boardgames: Africa Korp (AH); Russian Campaign (AH); Stalingrad (AH); Squad Leader (AH); Panzer Leader (AH); Diplomacy (AH); Rail Baron (AH); North Africa (SPI); '43 (IT); Rommel (IT); Jena (IT); East & West (IT).
Telefonare a Livio: 06/3586731.

Cerco disperatamente appassionati di boardgames e wargames della mia città con cui giocare.
Marco Del Bene - Via Amalasunta, 69 - 48100 Ravenna - tel. 0544/34821.

Cerco giocatori di Go e di wargames a Roma, preferibilmente in zona Montesacro.
Fabrizio Bartolomucci, via Conca d'Oro, 146 - 00141 Roma - tel. 06/8126272.

Un lettore che desidera mantenere l'anonimato desidera mettersi in contatto con appassionati di crittografia "strictu sensu" (cifrari, decrittazioni, ecc.). Inviare la corrispondenza alla redazione di Pergioco, specificando sulla busta: Rif. 01.

Cerco appassionati di Manager per eventuale torneo.

TORNEO BINDA-PERGIOCO DI MASTER MIND

Binda Giocattoli e Pergioco organizzano a Varese il 3° Torneo Binda di Master Mind. L'iscrizione alle gare, che si svolgeranno dal 31 agosto al 5 settembre, è libera e gratuita. Il primo classificato avrà diritto all'ammissione diretta alla finale del Campionato italiano e ad un abbonamento annuale a Pergioco. Il secondo classificato vincerà un blusotto di Pergioco, ed il terzo una T-Shirt. Le iscrizioni si ricevono presso Binda Giocattoli, corso Matteotti 23, Varese. Per informazioni: tel. 0332/281756.
Binda Giocattoli organizza anche, dal 7 al 12 settembre, il 4° Torneo Binda di Subbuteo.

2° TORNEO MASSESE DI MASTER MIND

Si è svolto nelle aule del Liceo Scientifico "Enrico Fermi" di Massa, nei giorni 8-11-15 giugno scorsi, il 2° Torneo massese di Master Mind, organizzato e diretto dal professor Ado Pieretti. La gara, strutturata "all'italiana", ha visto la partecipazione di quattordici giocatori ed è stata patrocinata dall'Amministrazione comunale di Massa, che ha offerto a partecipanti buoni-libro. All'iniziativa hanno aderito il Centro italiano Master Mind, il Centro sportivo Libertas di Massa Carrara, l'Amministrazione provinciale di Massa Carrara e il senatore Del Nero.
Il confronto è stato vinto da Paolo Inghirami che ha ottenuto 20 punti su 26 (77 per cento). Il suo successo, meritato ma non facile, si è deciso solo nelle ultime partite, al termine di incontri veramente appassionanti. Il secondo posto è toccato, con 18 punti (70 per cento) al bravo Paolo Puntoni, già vincitore della precedente edizione. Terzi a pari merito con 16 punti Luca Panfietti e Alessandro Gigli. Seguono nella classifica finale: Massimo Cagnoni (15 punti); Paolo Tremolanti (14); Massimo Tivegna (13); Massimo Piccinini (12); Donatella Bertelli, Massimo Bertolucci e Adriana Bertelli (11); Giancarlo Soave e Ferdinando Rossi (9); Nedo Mallegni (7).

TORNEO DI WARGAMES

A San Lazzaro di Savena (Bologna) si svolgerà nel mese di settembre un torneo di wargames.
Ricchi premi! Partecipate con entusiasmo a questa iniziativa.
Per informazioni scrivere o telefonare a:
Alberto Cherubini - Via Bonavia 12 - 40068 - San Lazzaro di Savena - tel. 051/462264.

Vendo Zone X (ancora sigillato) a lire 10.000; Vagabondo (ancora sigillato) a lire 12.000; Backgammon magnetico (mai usato) a lire 5.000; codice segreto (il primo Master Mind prodotto dalla Editrice Giochi nel 1978/79) a lire 8.000.
Telefonare ore 17-19 n. 06/4952922.

Vendo York Town lire 10.000; Jena e Waterloo (IT) e Gettysburg (AH) a lire 15.000, spese postali a carico del ricevente.

Cerco giocatori nei dintorni: posseggo Squad Leader e Middle Earth.
Scrivere o telefonare a Tiziano Manfredi - Via Roma - Mori (Trento) - tel. 0461/98920.

Cerco Starsoldier (SPI), Dune (AH), Millennium (IT) e Super Go. Cambio due di questi giochi con Master Mind elettronico nuovissimo.

Vendo giochi elettronici Mattel "Battaglia spaziale" e "Automobilismo" a lire 20.000 l'uno oppure scambio tutti e due con Super Go, o scambio uno solo con Little Big Horn o Rommel.
Rivolgersi a Daniele Nicolosi - Via Garibaldi, 21 - 40033 Casalecchio di Reno (Bologna) - tel. 051/571596.

Vendo (o **scambio** con altro Wargame), Foxbat and Phantom (SPI).
Telefonare ore serali a Fabio - Torino 617629.

Cerco wargames usati ma in buono stato, di qualsiasi marca. Scrivere a: Piepaolo De Sipio - Via Templi Romani, 3 - 66100 Chieti.

Cerco appassionati di Manager per eventuale torneo. Scrivere a Bruno Poggi via Rocca In Dosso 34 Bologna. Risponderò a tutti.

PRIMO CAMPIONATO ITALIANO DI BOARDGAME A SQUADRE

Il Club 3M di Modena e Pergioco organizzano un Campionato a squadre di cinque giocatori. Ciascuno di essi si batterà in uno dei seguenti gruppi:

1°) Battaglie dall'antichità al secolo XVI
2°) Battaglie napoleoniche e secolo XIX
3°) Le guerre mondiali
4°) L'epoca moderna e le battaglie aeronavali
5°) Fantascienza e Fantasy.

Il regolamento definitivo del Torneo ed i moduli di iscrizione su Pergioco e sul numero 2 di War. Tutti gli interessati sono invitati fin d'ora ad indicare le loro preferenze o a segnalare le loro adesioni ai seguenti indirizzi:
War c/o Pietro Cremona - Via Cavour, 6 - 41049 Sassuolo (Modena) - Tel. 059/883599.
Pergioco - Via Visconti D'Aragona 15 - Milano - tel. 02/719320.

Vendo giochi d'ambiente di vario genere, in ottime condizioni.

Cerco giochi di simulazione usati in buono stato di conservazione.
Telefonare a Alberto Cherubini, 051/462264, Bologna.

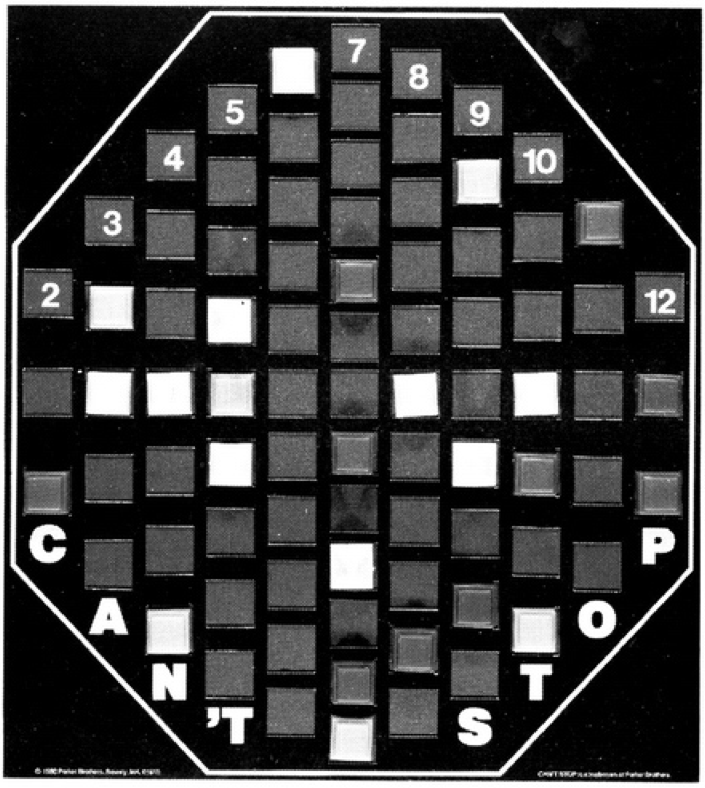
1° TORNEO LIGURE DI MASTER MIND

Sono aperte le iscrizioni al 1° Torneo Ligure di Master Mind. A tale torneo, il cui inizio è previsto per i primi di ottobre, possono partecipare giocatori e neo-giocatori di qualsiasi età, nazionalità e preparazione, purchè residenti nelle provincie di Imperia, Savona, Genova e La Spezia. Le lettere di adesione e/o richiesta di informazioni vanno indirizzate a:
Gian Carlo Valli - Via Platani, 25D/29 - 16139 Genova.

CHECK UP

CAN'T STOP

Guardate il tabellone riprodotto in questa pagina. È il tavoliere di Can't Stop, una delle novità 1981 della Editrice Giochi, creato — come numerosi giochi EG tra i quali il Monopoli — dalla Parker Brothers di Beverly, Massachusets, Usa.
Si gioca in due, tre, quattro. Ciascun giocatore ha in dotazione undici segnalini di un colore assegnato.
Il numero dei segnalini corrisponde al numero delle colonne sul tabellone.
Problema: con i segnalini e il lancio di quattro dadi (vedremo dopo i meccanismi di gioco) bisogna risalire fino alla "vetta" tre colonne del tabellone. Ad ogni turno di gioco l'avanzamento delle posizioni del giocatore sul tabellone viene indicato da tre segnalini bianchi che passano di mano finito il turno.
Un esempio ora per scoprire il gioco.
Il primo giocatore lancia quattro dadi. Ottiene, supponiamo, 2 - 4 - 5 - 6. Deve ora sommare i dadi due a due a sua scelta.
Supponiamo: 2 + 4 = 6; 5 + 6 = 11. I risultati così ottenuti, 6 e 11, costituiscono il numero delle due colonne preselte per la "scalata" alla vittoria. Ma il giocatore ha diritto a giocare su tre colonne e — attenzione — a lanciare i dadi finchè ne ha voglia e finchè l'ultimo tiro gli consente di avanzare di almeno una casella sul tabellone. Egli quindi lancia di nuovo i dadi e — sempre a titolo di esempio — si ritrova con 2 - 3 - 3 - 3. Abbinando 2 + 3 = 5 sceglie la terza colonna di avanzamento; e sommando 3 + 3 = 6 fa avanzare di una casella il segnalino sulla colonna 6.
Quando un giocatore ha stabilito le proprie tre colonne di avanzamento e le ha contrassegnate con i piolini bianchi, può continuare a tirare i dadi quante volte crede, purchè almeno uno degli accoppiamenti possibili ottenuti ad ogni lancio gli consenta di fare avanzare uno dei suoi segnalini. Quando il lancio dei dadi non consente questo avanzamento, il tiro viene giudicato "bruciato", il giocatore perde il turno e passa la mano.
Il colpo "bruciato" fa perdere tutte le posizioni raggiunte con i segnalini bianchi, che vengono tolti e passati al giocatore successivo.
Al contrario, se il giocatore decide di cessare il proprio turno di gioco prima di "bruciarsi", e cioè subito dopo avere fatto avanzare per un'ultima volta o più i propri segnalini, egli colloca sul tabellone, al posto dei contrassegni bianchi, segnalini del prorio colore, a testimonianza delle posizioni raggiunte. Da queste posizioni potrà ripartire alla mano successiva.
Esistono poi regole di dettaglio ma già da quanto si è detto appare ben chiaro che la fortuna ha un ruolo determinante e si potrebbe addirittura dire che Can't Stop è "il" gioco della fortuna. Fino a che punto la si può sfidare? È questa la domanda che appare sulla confezione e in testa al regolamento; è una domanda ancora senza risposta.



Nome	Can't Stop				
Produttore	Editrice Giochi				
Categoria	Azzardo				
Durata di una partita	20 ← min → 30				
Numero dei giocatori	2 ← → 4				
Originalità				X	
Difficoltà	X				
Chiarezza delle regole			X		
Fortuna					X
Prezzo: lire 9.500			X		

Can't Stop, consigliato per giocatori dai 10 anni in su, appassionerà chi ama il gioco d'azzardo, il brivido del fortunato lancio di dadi, l'incertezza e la non controllabilità del risultato.
La struttura del gioco è stata studiata in modo da tenere conto delle frequenze e delle probabilità legate al risultato che, proprio dai dadi si ottiene. Le colonne 6, 7 e 8 sono le più lunghe da percorrere proprio perchè queste tre cifre sono le più frequenti negli abbinamenti tra i risultati di due dadi; al contrario le colonne 2 e 12, percorribili solo con un risultato doppio (1 e 1; 6 e 6) sono composte solo di tre tacche.
Al di là di questi accorgimenti lo spazio per studi strategici è molto ridotto, mentre si allarga l'orizzonte per chi crede nella possibilità di influire (magari con procedure paranormali) sul nudo calcolo delle probabilità.
Come tutti i giochi d'azzardo che si rispettino, Can't Stop — genericamente divertente — riesce a "prendere" quando "ci si gioca" qualcosa, dall'aperitivo alla villa al mare (per chi ne possiede una).
A scelta, può trovare giusta collocazione in famiglia (secondo noi può essere giocato anche a 7-8 anni, non appena si imparano i "conticini") o al Casino.
Quest'ultima ambientazione richiederebbe tuttavia una confezione meno spartana di quella attuale, sufficiente solo per il prezzo assai contenuto.
La facilità delle regole, l'immediatezza di gioco e la rapidità delle partite (in media dai venti minuti alla mezz'ora) lo fanno ritenere adatto al coinvolgimento e alla fraternizzazione con persone (vicini d'ombrellone, campeggiatori attigui, naufraghi raccolti in mare, compagni imprevisti di rifugio montano) con cui non si hanno giochi in comune, e anche solitamente refrattarie o indifferenti al gioco.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Arezzo
BOBINI VASCO
via L.B. Alberti, 3

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERIGIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND
via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R.
viale Monza, 2
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

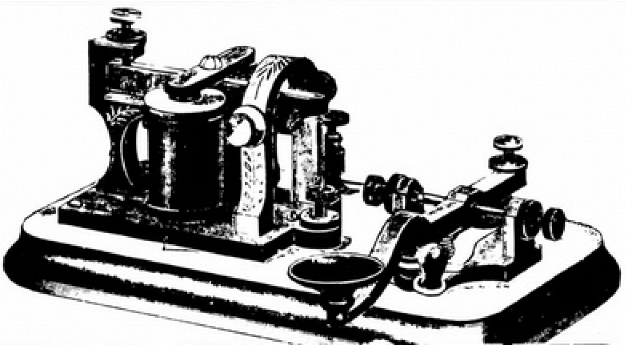
Segrate-Milano
GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Padova
LUTTERIGIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI.
via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.
Ricordiamo che gli abbonati sono iscritti gratuitamente. Ai Soci è inviato un tesserino personale di riconoscimento.
I Soci, inoltre, usufruiranno di particolali sconti nelle offerte speciali promosse dal Club.
I Soci, inoltre, possono richiedere al Club i nominativi degli altri iscritti che hanno autorizzato la diffusione del loro nome all'interno del Club.

BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI
viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
GIROTONDO
piazza Buenos Aires 11
GIROTONDO
via Libia, 223
GIROTONDO
via Frattina, 25
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)

Verona
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
Recapito di Milano
viale Piave, 21

ALTRI NEGOZI

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Ivrea
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS
via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY
via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO
piazza G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIUOCHI
via Alfieri 16 bis

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C.
c.so Matteotti, 23

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....

VIA .... CITTÀ .... PV ....

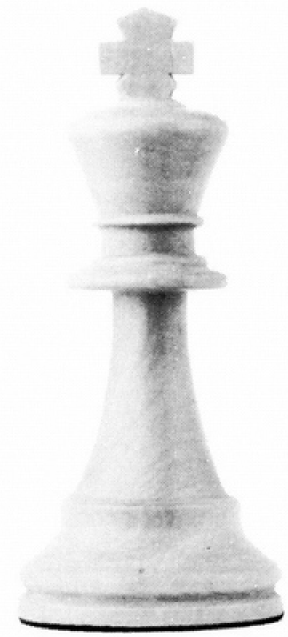
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
...

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

COMUNICATI ED ATTI UFFICIALI

VARIE





Comunicato Stampa (Nr. 6) del Consiglio direttivo del 1-5-1981 a Milano

— Viene approvato il verbale della Riunione del 7-8/4/81 di Roma senza nessuna variazione.

— Il Presidente legge una lettera di dimissioni del Consigliere Sergio Mariotti da incaricato della Commissione Tecnica , pervenuta tramite il Consigliere Amendola. Dopo ampia discussione viene deciso di inviare a Mariotti una lettera nella quale si auspica un incontro chiarificatore.

— Viene presentato dal Presidente e reso esecutivo dal Consiglio Direttivo il nuovo Elo Italia del quale, per questa edizione, se ne assume la responsabilità il Presidente.

— Viene dato incarico al Consigliere Campioli, che accetta, di proseguire per il futuro all'elaborazione dei successivi aggiornamenti.
— È prevista l'uscita del Nuovo Regolamento prima del 23 maggio.

— È stato ricostruito, assieme al conteggio Elo, lo schedario relativo all'attività agonistica di ciascun giocatore delle Categorie Magistrali.

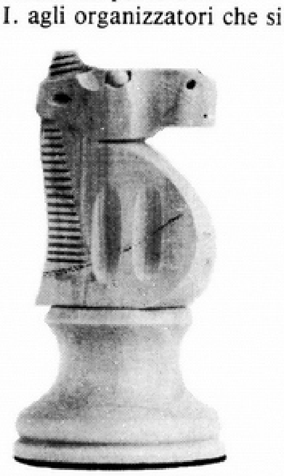
— A partire dal 1981 è stato stabilito che l'ultimo Torneo sarà il Campionato di Categoria. Per quest'anno viene approvata l'assegnazione del Campionato di Categorie I - II - III - Esordienti 1981 - in data 14-21 novembre 1981: I ed esordienti a Prato; 22-29 novembre: le altre a Firenze oltre a un Magistrale normale.

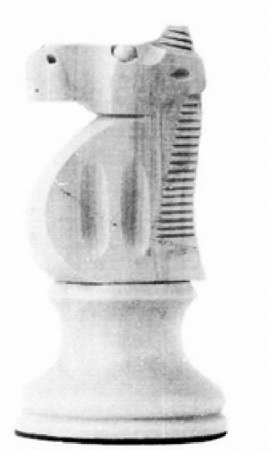
— A Napoli dal 5-13 dicembre sarà effettuato il Campionato di Categoria 1982.

— È stata decisa la partecipazione italiana al Campionato Mondiale Under 26 a squadre (4+2) a Graz (Austria).

I titolari sono Sibilio Mario, Taruffi Daniele, Arlandi Ennio, Jannaccone Ernesto, Sanna Gianlazzaro, Vallifuoco Giacomo.

— È stata decisa la partecipazine Italiana ai Tornei Giovanili di:
Eeklo (Belgio) Campionato Europeo 16-29/8
Berna (Campionato Juniores) 11-19/7;
Budapest 17-27/7.
Per la ripresa del Campionato Italiano Giovani è stato deciso un sostanziale contributo da parte della F.S.I. agli organizzatori che si faranno carico della Manifestazione.
Il Presidente chiede esplicitamente alla Commissione Tecnica la designazione del partecipante al Campionato del Mondo Under 20 (Messico) e Under 16 (Argentina).
Per diversità di scelte sugli esigui fondi a disposizione, il Consiglio Direttivo decide che l'eventuale partecipazione italiana alle due manifestazioni può essere fatta soltanto qualora si trovi una copertura finanziaria per le spese di viaggio e che comunque la scelta deve essere operata fra i primi tre di una rosa che tiene in considerazione il punteggio Elo.





— Viene letto, discusso ed approvato all'unanimità il bilancio consuntivo 1980.

— Viene stilato il bilancio preventivo 1981 da sottoporre alla discussione e all'eventuale approvazione dell'Assemblea del 3-5-81.

— Archivio Federale.
Le eventuali comunicazioni riferentesi al settore arbitrale dovranno essere inviate al Reggente dello stesso: Sig. Ettore Volta - Via del Torchio, 2 - 21050 Porto Ceresio (VA) - Tel. (0332) 918128.

Settore Leghe
La Commissione Leghe e Statistica richiama i Circoli affiliati a un maggior rispetto dello Statuto Federale, sia per quanto attiene al numero minimo di 10 Tesserati per la costituzione di un Circolo Scacchistico, sia per quanto riguarda l'impegno che tutti i dirigenti dei Circoli F.S.I. hanno di essere tesserati alla stessa.

Archivio Federale
La gestione (Deposito e Sistema di Archiviazione dei Dati) è affidata a Romano Bellucci (Si veda Comunicato Stampa N. 5).
Insistiamo sul valore archivistico e storico di questo strumento di ricerca aperto a tutti. Sarebbe bello un arricchimento dell'Archivio stesso con del materiale prima del 1981; chi può lo mandi.
Suggerimenti e consigli sono e saranno indispensabili per questo lavoro al servizio di tutti.

Coppa Italia
1 Novembre 1981
I° Turno Finale Nazionale
20 Dicembre 1981
II° Turno Finale Nazionale
Comunicazione
Il resoconto Ufficiale dell'Assemblea Ordinaria della F.S.I. del 2-5-1981 di Milano sarà pubblicato sul prossimio numero





Vocambolo

Il gioco di parole che ha come limite solo la tua fantasia.

Nei giochi di parole, comporre vocaboli più o meno lunghi è cosa normale, in VOCAMBOLO questo esercizio viene sviluppato al limite della fantasia individuale.

Obiettivo del gioco è liberarsi della propria scorta di gettoni-vocali e di tessere-consonanti, formando parole di senso compiuto sul tavoliere a nido d'ape, muovendo in ogni direzione.

Inoltre le vocali - rappresentate dai gettoni colorati - possono essere sostituite modificando anche radicalmente il senso delle parole.

Il giocatore più abile e dal vocabolario più ricco, scoprirà tutti gli intrecci possibili e sulla scia di una variegata girandola di parole, risulterà vincitore.

VOCAMBOLO: gioco di parole "senza capo ne coda", per 3 o 4 giocatori dai 12 anni in poi.
Lire 16.500

IDG
Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.


OSIRIDE
ANCHE TU PUOI SCOPRIRE
E RIVELARE IL FUTURO
Si è soliti credere che il futuro possa essere letto solamente da persone col dono innato della veggenza, ma non è vero.
Tutti, potenzialmente, possediamo il dono del sesto senso e dell'intuizione che volendo possiamo sviluppare.
Se hai la consapevolezza di possedere un potere psichico sconosciuto, Bev Graig, veggente di fama mondiale, ti propone oggi quattro strumenti divinatori ispirati ai tempi del dio-re Osiride, il consigliere degli antichi faraoni.
Dal più lontano passato: La Tavola, le Carte, la Ruota, i Numeri di Osiride, per scoprire e rivelare a te ed agli altri cosa riserva il futuro.
Gli strumenti cartomantico-divinatori di Osiride sono in vendita nei negozi specializzati in giochi per adulti e nelle migliori cartolibrerie.
Invicta
Via Cerva, 22 - 20122 MILANO
C&G
SCOPRI IL FUTURO OSIRIDE